XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • 3DS • DS

017. szám

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

699 Ft

2011. DEC. II. évf. 11. szám

ISSN 2061-8808

The Elder Scrolls V

SKYRIM



2011 LEGJOBB JÁTÉKA?

ERŐ

BÁTORSÁG

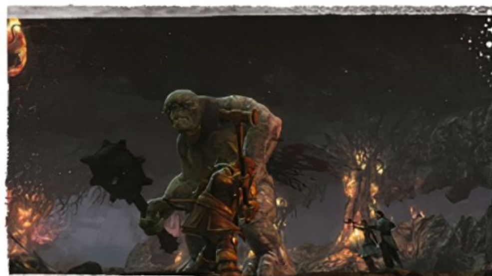
ÜGYESSÉG

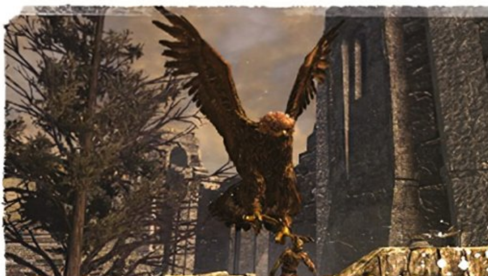
THE LORD OF THE RINGS
WAR IN THE NORTH™

EGY ŐSI GONOSZ ÚJJÁÉLEDT PORAIBÓL. SZAURON FEKETE SEREGEIT TOBOROZZA, MIKÖZBEN SZÖVETSÉGESE, AGANDAÛR AZ ÉSZAKI TERÜLETEK LEIGÁZÁSÁRA KÉSZÜL. A SZÖVETSÉG EGYETLEN REMÉNYE A BÁTORSÁGOT HORDOZÓ HÁROM FÉNYES CSILLAG, AKIK SZEMBE MERNEK SZÁLLNI A GONOSZ ERŐIVEL.

LÉGY TÜNDE, TÖRPE VAGY EMBER, ÉS VÍVJ BRUTÁLISAN VALÓS HARCOKAT ELKÉPESZTŐ ELLENFELEK EGÉSZ HADA ELLEN: ORKOK, KOBOLDOK, ÓRIÁSPÓKOK, SÁRKÁNYOK, TROLLOK ÉS SZÖRNYŰ TÁRSAIK. FEJLESZD FEGYVEREID ÉS PÁNCÉLZATOD, ÉS KÖZBEN JAVÍTSD ÍJÁSZ, MÁGIKUS VAGY KÖZELHARCI KÉPESSÉGEIDET.

VÁLASZD MEG HŐSÖDET, KÖVESD SORSODAT ÉS VÉDD MEG AZ ÉSZAKI TERÜLETEKET!
HA ELBUKSZ, AKKOR EGÉSZ KÖZÉPFÖLDE VELED EGYÜTT ENYÉSZ EL.







MEGJELENÉS 2011. NOVEMBER 11.













18
www.pegi.info



FORGALMAZZA A CNG.HU









Besorozva

Bár sokan aggódtak a rendkívül erősre sikeredett előző szám után (a rengeteg pozitív visszajelzést köszönjük, ezen az úton haladunk továbbra is, hiszen a véleményetek alapján úgy tűnik, ez a helyes irány), hogy vajon mivel fogjuk megtölteni az aktuális magazint, én már akkor sem aggódtam, mert tudtam, hogy a megjelenések terén bőven lesz még miről írnunk. Nem mondom, két tíz pontos játékot, és megannyi szintén nagyon korrekt anyagot nem tudunk minden hónapban leszállítani – elvégre ez nem is rajtunk múlik, mi csak hírvivők vagyunk –, de azt garantálhatjuk, hogy most is lesz miről olvasni.

Már csak azért is, mert megérkezett az Elder Scrolls-sorozat régóta várt legújabb epizódja, a Skyrim, ami hozza az előző hónap csúcskategóriás programjainak szintjét, miközben csodás tájakat utazhatunk be, már amellett, hogy sárkányokra, és egyéb „mesebéli" lényekre vadászhatunk. A játék csodálatos, így mindenki, aki némi ingerenciával viseltetik a fantasy-műfaj, vagy az RPG-k irányába, álljon neki mihamarabb.

Aztán az ősz vége a háborús FPS-ek legnagyobbikainak csatájától volt leginkább hangos, pláne a fórumok, amelyeken a két igen patinás sorozat (Battlefield és CoD) rajongói eszüket veszítve estek egymásnak – mi nem kívánunk állást foglalni ebben a verbális harcban, elvégre úgy érezzük, mindkét cím esetében fellelhető némi hiányosság, illetve mindkettő más stílust képvisel, nem utolsó sorban pedig bőven megférnek egymás mellett, legalábbis azon játékosok polcain, akik szeretnének egy igazán jót lövöldözni a modern hadviselést előtérbe helyezve.

Persze van egyebünk is: Move- és Kinect-játékok tömkelege, lassan megcélozva a karácsonyi nagybevásárlást a tömegek számára, visszatért Rayman és Sonic is, miközben az Assassin's Creed duplafronton támadott, két hőst bevetve az amúgy is nagyszabású történetbe, nem utolsó sorban pedig egy felújított Halo, és egy újabb őrült autós (és gyalogos) hajsza (The Run) borzolja a kedélyeket. Van minden, amire csak vágyhatunk, nagyon nem lehet hiányérzetünk, persze ahogy az lenni szokott, nem minden arany, ami fénylik, így csalódásból is jutott bőven, kiemelten a Dragon Ball esetében, amely ugyan nem vívta ki magának a (nem túl) megtisztelő Poháralátét-Díjat, mégis meglehetősen közel állt ahhoz. Kár érte.

A következő hónapban már némileg lecseng a hosszú ideje tartó (már-már embertelennek tűnő) dömping, ám nem kell félni, tartalom terén akkor sem adjuk lejjebb.

Amennyiben frissen, a megjelenéskor veszitek kezetekbe az újságot, talán van esélyetek a PSC-vel közös, nyereményjátékkal egybekötött nagy bulinkra is ellátogatni (Nov. 25. – péntek), az ezzel kapcsolatos információkat a honlapunkon találhatjátok. Gyertek el, mindenkit szívesen látunk!

Nem mellesleg nagy örömmel jelenthetem be, hogy előző számunkkal a környező országokba is ellátogattunk, ami persze jelen kiadványunkra, és az elkövetkezendőkre is igaz, így hatalmas üdvözletemet küldöm a teljes stáb nevében a határon túli magyaroknak is!

Most pedig, hogy ilyen szépen összegyűltünk, nem is mondhatok mást, csak azt, hogy jó olvasást, jó játékot kívánunk, decemberben pedig a megszokottnál kicsit hamarabb, még az ünnepek előtt érkezünk.

Sziasztok!

Böjtös Gábor





TARTALOMJEGYZÉK

16











HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

06..... **Hírek**
08..... **UTV-Ignition interjú**

TESZTJEINK

16..... **The Elder Scrolls V: Skyrim** (X360/PS3)
22..... **PlayStation Move Media Kit** (PS3)
22..... **Move Mind Benders** (PS3)
23..... **Puma After Hours Athlets** (PS3)
23..... **Eyepet & Friends** (PS3)
24..... **Carnival Island** (PS3)
25..... **Move Fitness** (PS3)
26..... **Medieval Moves** (PS3)
27..... **Start the Party!: Save the Earth** (PS3)
28..... **Need for Speed: The Run** (X360/PS3)
30..... **Call of Duty: Modern Warfare 3** (X360/PS3)
34..... **Sonic Generations** (X360/PS3)
36..... **GoldenEye 007: Reloaded** (X360/PS3)
38..... **Battlefield 3** (X360/PS3)
42..... **The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn** (X360/PS3/3DS)
45..... **Disney Universe** (X360/PS3)
46..... **Rayman Origins** (X360/PS3)
48..... **Lord of the Rings: War in the North** (X360/PS3)
50..... **Kinect Sports: Season Two** (X360)
51..... **Rabbids: Alive & Kicking** (X360)
52..... **Assassin's Creed: Revelations** (X360/PS3)
56..... **Dance Central 2** (X360)
57..... **Jane's Advanced Strike Fighters** (X360/PS3)
58..... **Halo: Combat Evolved Anniversary** (X360)
60..... **Just Dance: Kids** (X360/PS3)
60..... **Kinectimals: Now with Bears!** (X360)
61..... **MotionSports: Adrenaline** (X360/PS3)
62..... **Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi** (X360/PS3)
64..... **Kinect Disneyland Adventures** (X360)
65..... **Go Vacation** (Wii)
66..... **Your Shape Fitness Evolved 2012** (X360)
67..... **Cars 2** (PSP)
67..... **Invizimals: The Lost Tribes** (PSP)
68..... **Tetris** (3DS)
68..... **Football Manager Handheld 2012** (PSP)
69..... **The Penguins of Madagascar: Dr. Blowhole Returns [Again!]** (X360/PS3)

ROVATAINK

10..... **A Summerwind-kúria** avagy egy kísértetház története
70..... **Retro** Kalandra fel, a sárkányt meg a kardélre!
72..... **Kibeszélő** eszgével
75..... **PSN és XBLA alkotások**
78..... **Művelődj** eszgével
80..... **Konzoltáció** a rovat, ami Rólatok szól



Made in China



A hazánkban főleg a hordozható számítógépeiről ismert Lenovo tavaly aránylag csöndesen szellőztette meg egy saját játékkonzol terveit, a szakma pedig könnyedén átsiklott az akkor még eBox nevet suttogó bejelentés fölött – nem ez lett volna az első ilyen próbálkozás, ami már a tervezőasztalon elbukik. A project viszont köszöni szépen, él és virul a külön erre a célra létrehozott Eedoo Technology kezei által.
Az azóta iSec névre keresztelt, kecses, szépen ívelt szörnyeteg makacsul a kor gyermeke: csak a testbeszédet érti, a hagyományos kontrollert ne is keressük. A teljes mozgásérzékelés hasonló élményeket kínál, mint a Microsoft Kinect kamerája, viszont az eltérő technológia (SoftKinetic) miatt olcsóbb, gyorsabb, rugalmasabb, és csupán minimálisan terheli a készüléket – állítja a gyártó.

Az új konzol először idén decemberben lesz kapható, kizárólag Kínában – ahol a jelenlegi törvényeknek hála konkurencia nélkül próbálgathatja szárnyait.
A trükk? Az országban csak a dedikált videojátékos platformok tiltottak, az iSec-et viszont otthoni szórakoztató központként tartják számon – cseles. A Lenovo ígérete szerint, ha az anyaországban sikerül egymillió darabot értékesíteni, akkor a masina 2012-ben átlépheti a határokat. Addig is, ha esetleg valaki az eBayről berántana egy példányt potom 3 000 youan/470 $ fejében – ennyit az olcsó technológiáról –, az mindenképpen dobjon egy e-mailt a szerkesztőségnek.



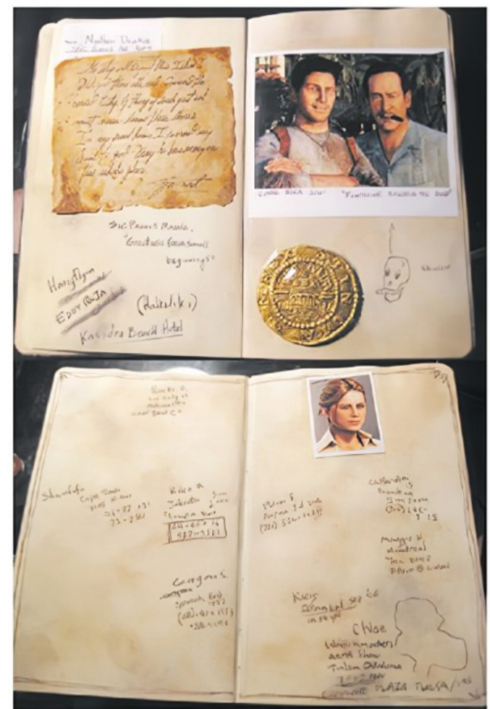
Egy darabka történelem

Kevin Gifford a teljes kollekcióját, avagy több mint 8000 számítógépes és videojátékos magazint adományozott a New York-i Strong múzeumnak. „A gyűjtemény ablak arra az időszakra, amikor a videojáték a gyermekek időtöltéséből milliárd dolláros szórakoztatóipari ággá fejlődött, és boldog vagyok, hogy ez mostantól bárki számára elérhető." – mondta el a Gamasutra publicistája. Az akkor alig tíz éves Kevin első előfizetése a Nintendo Power címen futó magazinra szólt 1988-ban, a kollekció pedig mára több mint ezer különböző folyóiratot számol, visszanyúlva egészen a '70-es évekig – az ős Electronic Gamestől kezdve, egészen a máig futó Official Playstation Magazine-nal bezárólag. A múzeum részeként működő Elektronikus Játékok Történelmének Nemzetközi Központja (ICHEG) őrzi többek között Ralph Baer, Dani Bunten Berry és Will Wright személyes jegyzeteit – valamint 25.000 számítógépes és videojátékot, illetve gamer magazint. [elmerengek a szerény 140 darabos kollekciómon]



Uram, azt hiszem, ezt elejtette...

Alig pár óra leforgása alatt gazdára talált az Uncharted második részéből ismerős napló tökéletes másolata az eBay-en. Nathan Drake megsárgult, kopottas füzetét egy Jordan Ramsden névre hallgató Brit fiatal rántotta át a való világba – több mint három hét alatt, napi 5-6 óra munkával. „Nekem, mint művészeti iskolás tanulónak, ez egy nagyszerű kihívás volt, és remélem, hogy valaki más szintén értékelni fogja ezt a naplót." – írta a ramsden9876 nicknév alatt. Az 55 oldalas, aprólékos, kézzel rajzolt, bőrkötéses replikát – amiből csupán a préselt virágok hiányoznak – végül 510 fontért, azaz közel 180.000 forintért vehette át új tulajdonosa. Ezek után nem meglepő, hogy az alkotó már serényen dolgozik a harmadik rész tépett lapjain.



Kinect – kinek?



A Microsoft tovább nyit a szélesebb piac, az egyedi felhasználás, és az úttörő Kinectes alkalmazások felé. A jövő év elején útjára induló program keretén belül 25 országban, több mint 200 ismert cég kapcsolódik be a kamera innovatív felhasználóinak körébe – többek között a Toyota, a könyvkiadó Houghton Mifflin Harcourt, és a Razorfish nevű dizájncég. A redmondi óriás a játékkonzoltól független fejlesztési platformot akar előkészíteni, így bár a kamera felépítése teljesen megegyezik majd a boltokban kapható változattal, az Xbox 360-feliratot lespórolják ezekről a kiadásokról. David Dannis, a Microsoft produkciós menedzsere továbbá azt is elmondta, hogy ők szigorúan csak az eszközt adják a cégek kezébe, valamint teljes körű segítségnyújtást – az egyéni szoftverek fejlesztése a megrendelőkre hárul. Az invitált vállalatok ennek ellenére rendkívül izgatottak. „Régóta igyekszünk egyedülálló digitális eszközöket adni a vásárlóink kezébe. Ennek az új alappillére lehet a Kinect. A ruhákat és ékszereket mostantól akár otthonában is bárki magára öltheti, így nyugodtan adhatja le online a rendelését." – nyilatkozta Jonathan Hull (Razorfish). Talán néhány év múlva senki nem fog meglepődni, ha valaki a bankautomata előtt vadul kapálózik, és kevésbé lesz kínos, ha ránk nyitnak, miközben meztelenül forgolódunk a képernyő előtt, mert a supermanes boxert próbálgatjuk az eBay-ről...

It's me, Mario!




A kyotói óriásvállalat több mint egy évszázad után sem feledkezik meg a gyökereiről – amelyek körbefonják Mariót, Linket és Zeldát, de az alapokért egészen érdekes területre kell merészkedni. A Nintendo (Nintendo Koppai) 1889-ben ugyanis csupán Jamaucsi Fuszadzsiro egyemberes vállalkozása volt, aki egy Hanafuda nevű, kézzel gyártott kártyajátékot készített. A trükkös lapok azóta sem tűntek el a japánok kezéből, hiszen az idén júniusban kiadott háromféle Mario kártyapakli után rögtön itt az utánpótlás. A karácsonyi szezonra érkező Zelda témájú pakli pikk lapjai a klasszikus Legend of Zelda, a szívek a The Wind Waker, a kárók az Ocarina of Time 3D, míg a treffek a Skyward Sword előtt tisztelegnek. Bár ezekeket a prémium kiadású szetteket hazánkban szinte lehetetlen beszerezni, külföldön alig ¥1,050, vagyis 11 dollár egy csinos Nintendo pakli – az érzés pedig, amikor lecsapsz az asztalra egy 8 bites, gyönyörű, pixeles Mario fémjelezte szív királyt? Felbecsülhetetlen.

A jövő kontrollere?

Nem, most nem a mozgásérzékelős technológiákról van szó – a Sony új szabadalma sokkal inkább a hardcore réteget érinti. Galvanikus bőrellenállás? Electrocardio és izom-adatok? A tervek szerint a közeljövőben a DualShock 3 és Move irányítók, valamint a PS Vita is folyamatosan figyelné bőrünk nedvességét, szívverésünket, és a finom izommozdulatokat. Hogy ez mit jelent a gyakorlatban? Egy Helghast-támadást készülsz visszaverni. Válladhoz emeled a mesterlövészpuskát – a kezed izzad, a stressz hatására az irányzék még jobban kileng. Próbálsz lenyugodni, a szívverésed lelassul, ahogy becélzod a világító szempárt – a zene igazodik hozzád, tempót vált, elhalkul. Eldördül a lövés, az ellenség holtan csuklik össze, de a társai rögtön kiszúrnak. Menekülnöd kell! Adrenalin – az izmaid megfeszülnek, aminek hatására a játékban gyorsabban futsz, nagyobbat ugrassz. Hol a határ? Mik a lehetőségek? Csak találgatni tudunk. A hasonló Wii Vitality Sensor bejelentése után viszont szinte biztos, hogy a következő lépést ebbe az irányba készülnek megtenni a konzolgyártók. A jövőben tehát ne üljünk le Killzone 4-ezni egy kiadós lepedő-akrobatika után…



Tesztelnéd?



Furcsa. Meghökkentő. Egyedi. Imádnivaló. Ilyen egy miniatűr GlaDOS-t hordani a hajadban! A különleges, aprólékosan kidolgozott ajándék egy brit illusztrátor, Luke Walker keze alól került ki, mint valószínűleg egyszeri és megismételhetetlen darab. Az apró replika ugyan nem fogja minden lépésünket szarkasztikus, csípős monológjaival kommentálni, azért barátnőnk haját, vagy rock koncerten edzett sörényünket könnyedén fogja össze az agresszív, halálos gépezet. Na és hogy mit szólt mindehhez Gabe Newell? A hivatalos Valve értékelés: „Meglehetősen klassz!" Ha te sem bírod ki többet GlaDOS nélkül, akkor a lukejasonwalker@gmail.com címen próbálhatsz kapcsolatba lépni az alkotóval – mi pedig várjuk a képeket!

Csonka oldalak



Rémesen ismerős helyzet alakult ki a szigetország területén jövő hónapban debütáló PS Vita körül. A Sony következő generációs kézi konzolja a közlemény szerint ugyan támogatja a HTML5-öt, a JavaScript 1.7-et, és a „sütiket", viszont a Flash ezúttal is kimarad a feature listából – bár attól nem zárkóztak el, hogy egy esetleges későbbi rendszerfrissítésben pótolják a hiányosságot. Az eset nem meglepő, hiszen a PSP premierjekor az első vásárlóknak már szembesülniük kellett hasonló gyermekbetegségekkel. Akkor több mint másfél évet kellett várni, hogy a Sony lépjen az ügyben. Vajon ismét hosszú hónapokig marad majd részben használhatatlan a handheld böngészője?



Készülj a halálra! De ennyire?

A Dark Souls világában minden suta lépésünkkor ott leselkedik ránk a halál. A kaszás könnyed marionett bábuként rángat minket a szakadék mélyére, egy lávatenger aljára, vagy egy szörnyeteg kardjának élére. Minden pillanatban érezzük hűvös leheletét, ahogy a kastély rideg falai között, vagy az elhagyatott tájakon járunk – fél lábbal már a sírban vagyunk. A Namco Bandai pedig úgy gondolta, ezt az érzést csupán egyféleképpen lehet átadni: az eredmény az eddigi legmorbidabb játékkabinet. Egy méretes kijelző, térhangzás, puha vörös bársonyszövet – egy koporsóba építve?!



sQr`

UTV IGNITION GAMES-interjú

Beszélgetés egy igazi álmodozóval

Különleges palackot fújt felénk az internet egy kósza hulláma – a kopottas üvegben lévő megsárgult papír felbecsülhetetlen kinccsel kecsegtetett. Valahogy így írhatnám prózai formában, hogy több heti levelezés, türelemjáték, könyörgés, fenyegetés és két feltűnően csinos japán iskolás lány aktív közreműködésével egyedülálló lehetőséget kaptunk. Na de egy interjú a zseniális játékdesigner ***Takeyasu Sawakival*** minden pénzt megér. Nem?



El Shaddai. Egy darabka művészet – lélegzetelállítóan gyönyörű, változatos és egyedi. Honnan jött az inspiráció a vizuális világ megalkotásához?
Őszintén szólva… szeretném azt hinni, hogy a látvány nagy része a saját fantáziám szülötte. Persze odavagyok számos kortárs művészért, mint Masayuki Miyata, a német származású Horst Janssen, vagy a Gundam-illusztrátor Yoshikazu Yasuhiko. Ebben a projectben viszont teljesen szabad kezet kaptam, így egészen az elmém mélyére merültem, hogy onnan a legelvontabb gondolataimat emeljem át a játékosok elé. Ezek között volt pár egészen furcsa felvetés, de néhány csodálatos ötlet is!

A játékmenet szintén különleges a ritmikus harcrendszerrel, és a retro stílusú, 2D-s platformrészekkel. Hogyan kezdődött a kreatív munka, és mi volt az alapgondolat, amikor a project szárnyra kapott?
Az első hosszadalmas megbeszélésen főleg a játék vizuális világáról esett szó. Egy japán-stílusú játékot szerettünk volna alkotni, de nem olyat, amely a japán- vagy bármelyik másik kultúrából táplálkozik. Egyéni művészeti stílust akartunk létrehozni: olyan látomást, amit a föld bármelyik pontján egyaránt tudnak értékelni. Ha pedig már a 2D-s platformrészeket szóba hoztad: igyekeztünk olyan játékelemeket beépíteni az El Shaddai-ba, amiket a világ minden táján egyaránt ismernek és szeretnek. Milliók nőttek fel olyan legendás Nintendo-játékokon, mint a Super Mario Bros – köztük mi is. A futás és ugrás egyszerű koncepciója olyan mélyen gyökerezik a játékos-múltunkban, hogy egyszerűen kötelességünknek éreztük, hogy egy nagyobb szeletet ennek szenteljünk. Olyan szinteket szerettünk volna alkotni, amelyek egyaránt szórakozást nyújtanak a casual-rétegnek és a tapasztaltabb játékosoknak.



A történet alapjául a Bibliai Enoch könyve szolgál. Volt valami különleges oka ennek a furcsa választásnak?
Ez az ötlet közvetlenül a londoni stúdiótól származik. Tudatosan választották ezt az ősi írást, ami később a játék gerincét adta – táptalajt az ötleteimnek a vizualitás, és a játékmenet terén. A japán csapat kultúra és vallás tekintetében meglehetősen eltérő képet mutat. Nem akartunk vallásos játékot készíteni, inkább csak inspirációként használni ezt a rendkívül gazdag, legendás írást, hogy egy lenyűgöző történetet alkossunk – olyat, ami azonnali, erős és maradandó hatást gyakorol a játékosra.

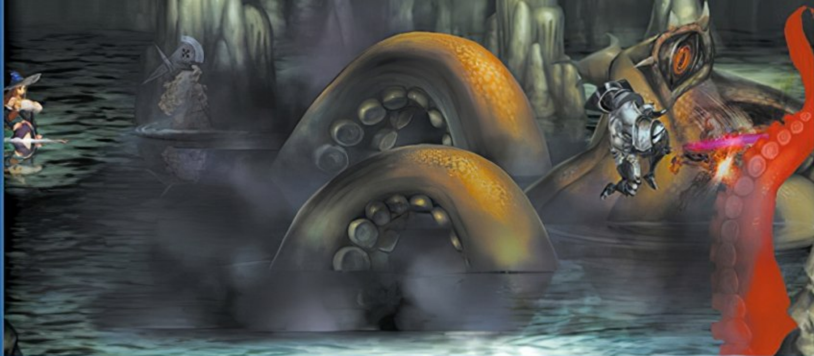
Bár az alap egy meglehetősen komoly, ősi, vallásos kézirat, az El Shaddai könnyed humorral képzeli újra a forrásanyagot…
Valóban. Felhasználtunk néhány olyan humoros elemet, ami nagyban eltér az eredeti szövegtől. Úgy éreztük, Enoch könyve csupán egy irány, amin néhol változtathatunk, hogy érdekesebb legyen. Például Lucifel egyfajta időutazó, amellett pedig elég találékony figura, így semmi különös nincs abban, ha előkap egy esernyőt a zápor ellen, vagy a mobiljához nyúl, mikor kapcsolatba akar lépni az Úrral. Egyszerűen csak használja az emberiség vívmányait! A célom amolyan fejlettebb, újragondolt változat megalkotása volt – mintha a történetet szájról-szájra adták volna tovább az emberek, egyfajta meseként a hosszú évek folyamán.

Egészen egyedi elgondolás. (elmerengek) Mennyire fedi egymást az eredeti látomás, és a végső formája az anyagnak? Sikerült minden elképzelést megvalósítani?
Ahogy szinte minden esetben, nekünk is változtatnunk kellett a terveinken a fejlesztési ciklus alatt. Mindazonáltal a játék egészét tekintve igazán elégedettek vagyunk. Ha több idő állt volna a rendelkezésemre, hogy bármi mást hozzáadjak? Hmm, talán lett



A Dragon's Crown magával ránt egy fantasztikus középkori világba – tele labirintusszerű dungeonokkal, hogy felfedezd mind, undorító szörnyetegekkel, hogy eltipord azokat, és közel végtelenbe nyúló online kalandokkal, hogy elfeledkezz a barátnődről. A feladatod az, hogy az alvilág mélyére merülve kincseket keress és erősödj, miközben lassan felfedezed a titkot egy világot fenyegető ősi sárkányról – a könnyen megtanulható irányításnak hála pedig bárki élvezheti ezt a lélegzetelállító kard- és mágia-harcot. A hosszú és tartalmas szórákozást a hat teljesen eltérő karakterosztály szolgáltatja, így az epikus zsákmány utáni kutatás a katakombák mélyén mindvégig friss és nagyszerű élmény marad.
Bár az elszánt kalandorok egyedül is rengeteg élvezetes pillanatot élhetnek át a Dragon's Crown világában, a dolgok csak a négy játékost támogató online kooperatív küldetések alkalmával válnak igazán izgalmassá. De nehogy azt hidd, hogy a hordozható Dragon's Crown bármiben is háttérbe szorul: a játék ugyanazt a folyékony, kézzel rajzolt animációt, látványos effekteket és fülbemászó dallamokat kínálja majd a PS3 és PS Vita platformokon egyaránt – néhány egészen egyedi lehetőséggel, amikről viszont csak később fogunk beszámolni.








volna még néhány érdekes elképzelésem, hogyan keverjem ennél is változatosabb helyzetekbe Enochot. De ezek csupán apró ötletmorzsák, így az El Shaddai jelenlegi formájában is egy olyan játék, amire mindannyian büszkék lehetünk.

Tudhatunk valamit a japán stúdió jövőbeli terveiről? Talán egy folytatás, vagy egy direkt port? Az Ignition nemrég úgy nyilatkozott, hogy az El Shaddai talán feltűnik a Wii U és PlayStation Vita képernyőin is…
A játék androidos mobiltelefonokra készülő változatát most jelentették be a japán piacra. Hogy mi a helyzet a többi konzollal? Azt majd az idő eldönti…

Ha már a tervekről beszélünk, térjünk is át a Vanillaware Dragon's Crown néven futó fejlesztésére, hiszen a következő nagy hardcore cím az Ignition Entertainmenttől szintén egyedi és gyönyörű…
Elképesztően izgatottak vagyunk ezzel a címmel kapcsolatban és hamarosan rengeteg információval és hírrel szolgálhatunk majd. *(Egyelőre viszont csak a hivatalos marketinges anyagot tolják az orrunk alá. Szomorúak vagyunk.)*

Van bármilyen kapcsolat a PlayStation 3-as és PS Vita-verziók között?
Jelenleg erről nem beszélhetek. Mindanynyian a Sony hivatalos bejelentését várjuk, az európai megjelenéssel együtt… *(Kacsint, mi pedig megsúgjuk: hamarosan bőven lesz mit kommentálni …)*

(próbálkozunk) Hogyan használja ki a játék a Vita különleges adottságait?
„No comment". De hamarosan beszámolunk a médiának erről a kérdésről is…

(A marketinges srác láthatóan kellemetlenül érzi magát „mellettünk". Kegyesen továbblépünk.) Tervezi a Ignition esetleg további Vanillaware-fejlesztések kiadását is a Dragon's Crown után?
A Vanillaware egy ikonikus japán fejlesztőcég, mi pedig örömmel dolgoznánk velük a jövőben – a jelenlegi projectet is hatalmas érdeklődés övezi a szigetországban. Ez már csak azért is kellemes meglepetés, mert csupán egy nagyon rövid és limitált bemutatót tudtunk tartani az E3 keretein belül – ennek ellenére a média kitörő lelkesedéssel fogadta.
Az Ignition azon kevés kiadó közé tartozik, akiknek lehetőségük van japán fejlesztőkkel dolgozni – hiszen azon kívül, hogy a szigetországi stúdiónk megalkotta számunkra az El Shaddai-t, több mint hat éves kapcsolatot ápolunk többek között az SNK nagyszerű verekedős címeivel.
Ezen kívül az elmúlt időszakban számos PSP- és DS-fejlesztőt támogattunk Japánban. Viszont a Dragon's Crown utáni terveinkről egyelőre túl korai beszélni.

Melyik másik japán fejlesztőcég kerülhet még a tárgyalóterembe a jövőben? Még egy SNK Playmore- vagy talán egy újabb Marvelous-alkotás (Deadly Premonition)?
Erre részben már kitértem az előző válaszomban, de a saját cégemmel (Crim) közösen nemrég sikerült kiadnunk egy képregényt is – sőt jelenleg éppen egy másikon dolgozunk. Az El Shaddai pedig nagyszerű lehetőségeket nyújtott nekünk, hogy olyan stúdiókkal működjünk együtt, mint a Square Enix, és az Edwin – természetesen nem közvetlenül új játékok megalkotásában.

(érezzük a gyengéd terelést) Milyen stílusú játékot alkotna meg az Ignition – talán pont a japán stúdió – a jövőben? Az álomproject – megkötések nélkül.
Ugyan a teljes csapat nevében nem beszélhetek, de én személy szerint legközelebb valamilyen high-tech akciójátékot, ami a sci-fis stílusjegyek ellenére egy elhagyatott világban játszódna. Valami olyasmit képzelek el, mint az Akira. *(kultikus anime)* Szerintem izgalmas lenne!

(én már el is kezdek dobálni a rózsaszín malacperselybe) Záróakkordként az egyértelmű levezető kérdés. Goulash. Balaton. Puskás. Avagy Frei Tamás nélkül milyen magyar vonatkozást találunk a fejlesztőcsapatban?
Természetesen a legtöbben ismerik közöttünk minden idők egyik legnagyszerűbb focistáját, Puskást, mint a nagy '50-es évekbeli Magyar csapat játékosát – régi filmekből persze. Azt hiszem, igazán közel csak az évenkénti magyar nagydíj (Forma1), és természetesen az Eurovíziós dalfesztivál alkalmával kerülünk a magyar közösséghez.

…na és persze a fenti interjú olvasása közben. Köszönjük a különleges lehetőséget – kíváncsian várjuk a csapat újabb gyöngyszemét.

sQr`



A SUMMERWIND-KÚRIA, avagy egy kísértetház története

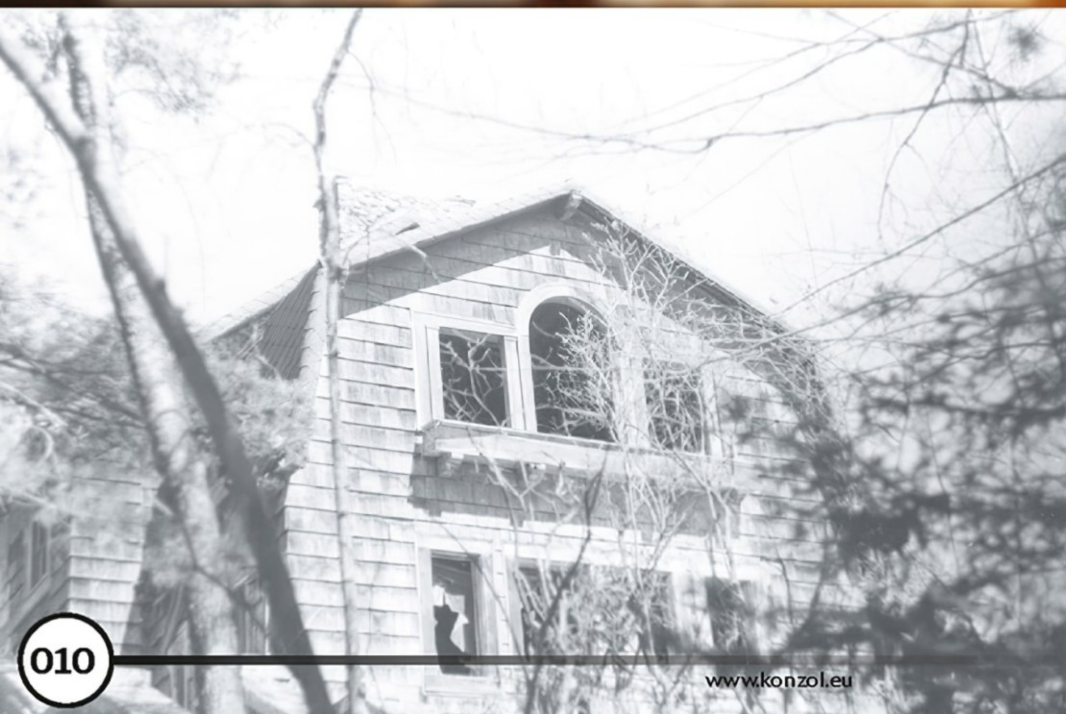
Folyamatosan emelkedik az ingerküszöb! Igaz ez a mozifilmek, a sorozatok és természetesen a videojátékok esetén is. Egyre több akció, vér, robbanás és izgalom szükséges ahhoz, hogy az alkotók kielégítsék a fokozódó igényeket. Az elvárások pedig nőnek! A nézők és játékosok újabb és újabb adrenalin-löketre vágynak. Még a vasárnap délelőtti gyermekfilmeken is jól látható a változás. Misi Mókus, vagy a Kis Vakond soha nem akarta megmenteni a világot, és Mekkmester sem termonukleáris rakétákkal szerencsétlenkedett. Manapság azonban óriási robotok, szuperhősök és űrlények küzdenek a rajzfilmekben, a kis csemeték pedig lelkesednek értük. A húsz évvel ezelőtti horrorfilmek legtöbbjén csak mosolygunk, pedig a maguk idején még szorosan behunyt szemek és csattogó körömrágás közepette vetítették azokat. De ahogy mondtam: emelkedik az ingerküszöb. A fejlesztők próbálnak mindig többet és újabbat adni, ezért találkozhatunk a játékokban szédítően eseménydús történettel, még ijesztőbb főellenfelekkel, vérbő látványorgiával, és folyamatosan fenntartott feszültséggel. Ám vannak dolgok, amelyek az évszázadok során semmit nem változtak! Nekik nincsenek kampós fogaik vagy sárgán világító szemeik, és nem támadnak ránk velőtrázó üvöltéssel. Elég, ha csak megjelennek, és máris rettegünk tőlük. Mert ők túlvilágiak. Mert ők megmagyarázhatatlanok. Mert ők szellemek…

Tegye fel a kezét, aki hallott már a Fatal Frame-sorozatról (néhány országban Project Zero címmel jelent meg). Te ott! Látom, jelentkezel. Akkor tudod, miről beszélek. Te is idegesen kapkodva meredtél a fényképezőgép keresőjébe, mert csak azon keresztül láttad a kísérteteket? Rémisztő volt, igaz? Biztosan ismerősek az alábbi címek: Silent Hill, Fear, Dead Space, Resident Evil. Mindegyikkel volt dolgom, mégis a Fatal Frame volt az, amely közben a leginkább beparázva ültem a tévé előtt, és görcsösen szorítottam a kontrollert. De vajon mi az oka? Miért félünk annyira a kísértetektől? Talán azért, mert nem kézzel fogható ellenfelek, akikre rálőhetünk, vagy akik elől elmenekülhetünk. Lehet, hogy nem is ártó szándékkal érkeznek, ám megjelenésük mégis vérfagyasztó. Ha egy filmben vagy játékban is ijesztő a megjelenésük, akkor milyen lehet találkozni velük a való életben? A választ sokan megismerték azon emberek közül, akik valaha is betették a lábukat a Summerwind-kúriába.



Jonathan Carver

A kísértethistória a XVIII. század derekán kezdődött. Ebben az időben a sajtburgert majszoló, elhízott amerikaiak helyett még indiánok lakták a mai Egyesült Államok északi részét. A törzsek között véres harcok dúltak. Érdekes módon mégis egy fehér ember, egy bizonyos Jonathan Carver volt az, aki komoly szerepet vállalt az egymással szemben álló felek közötti közvetítésben, és végül a békekötésben. A félelmet nem ismerő Jonathant rendkívül megkedvelte az egyik törzsfőnök. Talán nem sejtette, hogy később úgyis minden a fehéreké lesz, vagy esetleg jó kedvre okot adó fű került a békepipába, de végül földterületet ajándékozott a bátor közvetítőnek. A terület birtokba vételéről még egy adománylevelet is kiállított a Brit gyarmati hivatal. Azt azonban nehéz megmondani, hogy ki rendelkezett pontosan a földek felett. Az indiánok? Anglia, a gyarmatok ura? Vagy az anyaországgal egyre inkább szembenálló amerikaiak? Zavarós évek következtek. Kitört a függetlenségi háború, amely végül az 1783-as párizsi békével zárult le. Megszületett az Egyesült Államok. A háború végére Jonathan Carver elvesztette a földjét és nyoma veszett az adománylevélnek is. Kisemmizték. Megfogadta, hogy soha nem fog belenyugodni a történtekbe, és a West Bay-tó környéke örökre az ő földje marad. A pórul járt férfi sok időt töltött az indiánok között, akik gyakran léptek kapcsolatba a szellemvilággal. Lehet, hogy Jonathan tőlük tanult el valamit. Mindenesetre, amennyiben hihetünk a következő évszázadok különös eseményeinek, Jonathan Carver állta a szavát.



100 évvel később…

A következő évszázadban csendes, kihalt terület volt a tó környéke, csupán halászok keresték fel olykor a gazdag vizet. De nem maradtak sokáig. Sietős távozásuk oka érthető. A fura árnyak, megjelenő lidércek, és a hálóban mély férfihangon megszólaló halak nem voltak jótékony hatással még a legkeményebb legények idegrendszerére sem. Végül az iparosodás és a növekvő népesség elérte Wisconsint, és az egykori indián földet. A tó környéke megtelt élettel. Az 1900-as évek elején egy kis halászházikót húztak fel a partra, amelyet egyik oldalról a tó, másik oldalról sötét erdő határolt. Ráadásul a környékre jellemző volt a nyáron szinte folyamatosan uralkodó erős északi szél, amelyről a ház (Summerwind) valószínűleg a nevét kapta. A fából készült épület állandóan recsegett, nyikorgott a szélben, mellette hallható volt az erdő susogása, és a felkorbácsolt víz hullámainak zaja. Ez már önmagában elég ijesztő lehetett, kísértetek nélkül is. Így nem csoda, hogy ilyen körülmények között a szellemek feltűnése azonnali költözésre ösztönözte a lakókat. Egy-két hónapnál tovább senki sem élt a házikóban. A halászok között




szárnyra keltek a mendemondák, és ekkor vált igazán híressé Summerwind legendája. Már másfél évtizede üresen állt a házikó, amikor Robert P. Lamont a környékre érkezett. Felvilágosult, tanult ember lévén nem hitt a szóbeszédnek, ezért megvásárolta a parti területet. 1916-ban komoly építkezésbe fogott, és az egykori halászlak helyére egy csodálatos kúriát varázsolt. A két évig tartó munkálatok során nem történt különös esemény, Robert békésen éldegélt feleségével. Azután minden megváltozott. A cselédek remegő hangon, fátyolos ködben feltűnő alakokról számoltak be gazdájuknak. Lamont azonban nem hitt nekik, és sorra elbocsátotta őket. Ez így ment egészen 1930 nyaráig, amikor az addig kétkedő házigazda egy iszonyatos pillanat alatt rájött, hogy szolgálói mindvégig igazat mondtak. Robert és felesége éppen vacsorájukat költötték el, amikor az étkezőből a ház pincéjébe vezető lépcső ajtaja hirtelen hangos robajjal kivágódott. A házaspár minden idegszálát velőig hatoló rémület járta át, ahogy a hang irányába néztek. Egy elmosódott alak lebegett az ajtónyílásban, és egyenesen irányukba nézett. Lamont remegő testtel, kapkodva kereste elő revolverét, és gondolkodás nélkül tüzelt. Két golyót repített a kísértet felé, amelyek a fénylő jelenségen minden ellenállás nélkül áthatolva az ajtólapba fúródtak. A következő pillanatban a szellem eltűnt. Ennyi azonban éppen elég volt ahhoz, hogy a házaspár sietve elköltözzön otthonából. Még aznap éjjel elhagyták a területet, ahova később már soha nem tértek vissza.

10 évnek kellett eltelnie, hogy új lakókra találjon a hatalmas ház. Az 1940-es évek elején a Keefer család vásárolta meg a birtokot. Nem otthonuknak szánták, de pihenés és nyaralás céljából tökéletesnek látszott a csendes tóparti kúria. Heteket, hónapokat töltöttek ott, de soha nem tapasztaltak természetfeletti jelenséget. Pár évvel később Mr. Keefer meghalt. Feleségének nem volt többé szüksége a házra, így darabokra osztotta a birtokot, és azokat eladta vagy bérbe adta. Kiadásra került a Summerwind-kúria is, de az ismét sűrűn cserélt gazdát. A szellem ugyan nem jelent meg, de a lakók folyamatosan arra panaszkodtak, hogy valami nincs rendben a házzal. A beszámolók szerint mindig olyan érzésük volt, hogy valaki figyeli őket. Egyesek úgy vélték, hogy időről időre a helyiségek mérete is változik. Egyik nap kisebbnek, másnap nagyobban érezték ugyanazt a szobát. Végül már senki sem akart beköltözni az épületbe. A magára hagyott ház a hosszú évek alatt az enyészeté lett. Kertjében gaz burjánzott, homlokzata megkopott, szobáit vastagon por ülte. Most már megjelenésében is úgy nézett ki, mint egy szellemtanya, így nem meglepő, hogy a házat sorsára hagyták.

Ginger Hinshaw

1969-ben azonban új fordulatot vett a kísértetekben gazdag kúria története. És ez talán mind közül a legfurcsább és legijesztőbb! A ház a lelkesedéstől és tettvágytól duzzadó Ginger Hinshaw birtokába került. A hölgy egy új helyre vágyott, ahol boldogan élhet négy gyermeke és szerető férje körében. Amikor a megviselt épületet meglátta, azonnal beleszeretett. Tetszett neki a tópart, az erdő, a csend és nyugalom. Tudta, hogy sok munka lesz a házzal, de úgy vélte, hogy felújítása után ragyogóbb lesz, mint valaha. Férje, Arnold, építési vállalkozó volt, aki szakértőként szintén nagy lehetőséget látott a házban. Így aztán hiába próbálták barátaik és a környékbeliek lebeszélni a családot, az üzlet végül megköttetett.
Az első napok békében, szorgos munkával teltek. Esténként együtt vacsoráztak, majd a feleség és a gyermekek együtt hallgatták, ahogy Arnold kedvenc időtöltésének, az orgonálásnak hódol. Egyedül April, a legkisebb lány nem érezte jól magát, és már az első naptól fogva gyűlölte a házat. Úgy érezte, hogy egy börtönben van, ahol rejtőzködő idegenek lesik minden mozdulatát. Az idill valóban nem tartott sokáig. Először csak apró jelek utaltak rá, hogy a ház önálló életet él. A bezárt ablakok újra és újra kinyíltak. A bútorok rejtélyes módon elmozdultak. Éjszakánként idegölő suttogás hallatszott a falakból. Ginger azonban nem volt hajlandó tudomást venni a furcsaságokról, és úgy vélte, csak a szél, és a javításra szoruló nyílászárók játszanak velük. A hangok azonban hónapok után is megszólaltak, a képek elmozdultak, az ajtók maguktól kinyíltak vagy hangosan becsapódtak. Mindez rettenetes és idegtépő lehetett, főleg a gyermekek számára. A legnagyobb változáson azonban Arnold esett át. Egy másik ember lett. A boldog és kedves családapa eltűnt, helyét egy ideges, ingerült férfi vette át. Apróságokon is kiborult, és vészjóslóan üvöltött gyermekeivel. Munkáját elhanyagolta, egy idő után nem is járt be dolgozni. Már nem volt önmaga, olybá tűnt, megszállta egy gonosz lélek. Átaludta a nappalokat, csupán éjszaka volt ébren. Akkor is jobbára csak az orgonáján játszott. A család gyakran ébredt arra, hogy a kúriát betöltik a heves hangfoszlányok. Ám ez nem az a kellemes játék volt, amit megszoktak. Idegtépő, zaklatott dallamok szóltak.

Egy éjjel éppen ilyen orgonafutamra ébredt Ginger. A zene azonban váratlanul elhallgatott, és a hirtelen beállt néma csendben a nő a saját nevét hallotta suttogni. A hang azonban jóval mélyebb volt, mint a férje tónusa. Remegve körbejárta a házat, de nem lelte meg a hang forrását. A konyhába érve azonban egy rövid másodpercig egy szürkés ködbe burkolózó alakot látott. Szinte fel sem fogta, és a jelenség eltűnt. Ginger még ekkor sem adta fel, és betudta az egészet a sok munkának és kimerültségnek. Pár nappal később azonban rémisztő dolog történt. Már késő este volt, és a nő lefekvéshez készült. Arnold zenéjének hátborzongató kísérete mellett megigazgatta az ágyneműt. A következő pillanatban jeges rémület szorította görcsbe a szívét. Megkövülten meredt az ágyra. Férje párnája alatt egy odakészített, hosszú pengéjű kést talált. Ez volt az utolsó csepp... Azonnal felhívta édesapját, hogy jöjjön értük. Majd reggelig virrasztott gyermekeivel, miközben körülvette őket a férfi zavaros orgonajátéka. Hajnalban Ginger és a gyerekek elhagyták a házat. A környékbeliek szerint Arnold még egy napig maradt, azután eltűnt. Soha senki nem hallott többé felőle.

Több lakója nem volt a háznak. 1986-ban három paranormális tevékenységet kutató tudós ugyan megvásárolta, ám nem jutottak semmiféle eredményre. 1988-ban aztán a környéken élők legnagyobb megkönnyebbülésére a ház elpusztult. Egyetlen villámcsapás nyomán az egész kúria leégett. Minden titok, minden rejtély a tűz martalékává vált, és talán Jonathan Carver szelleme is békére lelt. Jobb is így. Reménykedjünk benne, hogy gonosz kísértetekkel és szellemekkel ezután is csak videojátékokban találkozunk, amelyek a történet ismeretében már nem is annyira félelmetesek.

Szasa







KARÁCSONYI NYEREMÉNYJÁTÉK

Sziasztok!

A karácsonyi ünnepeket megelőzendően szeretnénk meghálálni a bizalmatokat, amivel minden hónapban megtiszteltek minket, amikor megveszitek a magazint, ezért a szokásosnál kicsit nagyobb számban kínáljuk fel az aktuális nyereményeket.
Amit tennetek kell, az mindösszesen annyi, hogy válaszoljatok egy kicsit szokatlan kérdésre, majd írjátok le, hogy a látható játékkínálatból melyik címet szeretnétek, és melyik géptípusra! Mivel a készlet korlátozott számban áll a rendelkezésre, fontossági sorrendben három játékot soroljatok fel, amiknek örülnétek!
A válaszokat csak a lentebb található, kivágott szelvények beküldőitől fogadjuk el, illetve a magazin digitális változatának vásárlói a nyeremenyjatek@konzol.eu címre küldött levéllel pályázhatnak. A levélen, illetve elektronikus formában a téma a Karácsony legyen!
Budapesti nyerteseink a Console Corner üzletében vehetik át a nyereményeiket! A többszöri beküldés azonnali kizárást eredményez a játékból!
(A dobozképek értelemszerűen az adott platformot is jelölik!)

A beküldési határidő: 2011. December 09.



A játék mellé képeslapot, posztert és pólót is adunk!

SpeedBlack 3000 Forintos ajándékutalvány (2 darab)

SPEEDBLACK
WWW.SPEEDBLACK.COM
Kiegészítők autós szimulátorokhoz

A karácsonyi nyereményjátékra felajánlott ajándékokat köszönjük az alábbi partnereinknek: seven m Kft., CNG.hu Kft., Sony Central and Southeast Europe Kft., PlayOn Magyarország Kft., SpeedBlack Hungary!

A kérdés: Hány számot fog megélni a Konzol Magazin?

Válasz:...

Név: .... **Kívánt ajándék és géptípus 1:**
Cím: .... **Kívánt ajándék és géptípus 2:**
... **Kívánt ajándék és géptípus 3:**

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Rage-játékot nyertek: Balogh Csaba (Budapest), Takács Benedek (Pécs)
Uncharted 3-játékot nyertek: Borsodi Ádám (Gyöngyös), Szatmári Gergely (Budapest)
Swords-képregényt nyertek: Dávid Márk (Kazár), Németh Viktor (Debrecen), Szabó Balázs (Valkó)
Letölthető játékot nyertek: Gurály János (Budapest), Iványi Zoltán (Békéscsaba)

ELŐFIZETÉS

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Új!

Eláruljuk!

Kedves Olvasóink!

Mivel az előfizetéshez adott játékokat külföldi partnerektől rendeljük, a Forint erős gyengülése miatt jelenleg nem tudunk olyan játékokat biztosítani megfelelő áron, amelyek megfelelnének az igényeknek, ezért bizonytalan ideig sajnos csak a játék nélküli előfizetéseket tudjuk fogadni. Megértéseteket köszönjük.

Üdvözlettel, Konzol Team

Megéri mert:

-pénzt spórolsz vele
-nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
-alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
*-két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**

Játék nélkül egy évre:
12 lapszám **7.490 Ft!**

Fél évre:
6 lapszám **3.990 Ft!**

Előfizetési szándékodat az **elofizetes@konzol.eu** e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted (**Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.**).



Menj biztosra!
A Konzol Magazint ajánlott küldeményként kaphatod kézhez az alábbi feltételekkel: 12 + 1 lapszám esetén plusz 2925 Ft-ért, 6 + 1 lapszám esetén plusz 1575 Ft-ért juthat el hozzád biztonságban a kedvenc lapod. Amennyiben két korábbi számot kérsz, akkor a díj 3085 Ft. (éves), illetve 1735 Ft. (féléves).

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft***-os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett ***599 Ft***-ért.

** Egy lapszám esetén 200 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*
A Konzol Magazin 2010-es és 2011-es számait most akciós áron megvásárolhatod.

* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.

JELMAGYARÁZAT

A JÁTÉK CÍME

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |

Itt látható az adott írás típusa

A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10 Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!

9 Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!

8 Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!

7 Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.

6 Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.

5 Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.

4 Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.

3 Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.

2 Leteszteltük, hogy elkerülhesd.

1 Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:
Böjtös Gábor, Duke, Dzsek, eszgé, Foxhound, JediEco, karfiol, Kenny, Krisz, Kronnas, Martin, Mo, Petúnia, RBaly, rolmanus, sQr', Szasa, Veres Miki

JÁTÉK CÍME
10
Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer: Online:
Felbontás: Hang:
Szerző neve

The Elder Scrolls® V

SKYRIM

EPIC!

Fagyos fuvallat cserzi arcom minden szegletét, végtagjaim már-már elfeledték vértem s kardom súlyát, és csak a parancsomat várják, készek a harcra. A hold ragyogó fénye szűrődik át a mellettem lévő nyírfa lombjai közt, mely' szikra formájában pattan vissza a közeli patak fodrozódó habjairól. Egy ordítás tesz sükettévé, majd egy baljós, ámde jellegzetes árnyék rajzolódik ki talpaim körül. Most már tudom, nincs menekvés, vagy ő, vagy én. Tovaszáll felettem, de várok, hadd forduljon szembe velem a bestia. Íj, kard, pajzs, vajh' melyikkel szálljak szembe vele? Bal tenyeremben felizzik a láng, másik kezemmel buzogányom markolom meg erősen, majd rárontok a szörnyetegre. Dovahkiin vagyok, az utolsó sárkányszülött, lássuk méltó vagyok-e a nevemre?!





Dovahkiin, Dovahkiin, naal ok zin los vahriin…
(Sárkányszülött, Sárkányszülött, a tiszteletedre esküszünk…)

Sok idő telt el az Oblivion óta. Nem csak a világ változott meg, hanem a játékosok igényei, szokásai is. De az talán nem, hogy mindig is a szabadságérzet volt a legnagyobb kívánalom egy játékban. Hogy ne legyünk állandóan egy történetvonalhoz kapcsolva, hanem ha kedvünk tartja, akár magunk is felfedezhessük az egész világot, centiről-centire. Öt hosszú év után végre elérkezett az idő! Az Elder Scrolls- és a non-lineráris RPG-fanok imái meghallgattattak, s a Bethesda jóvoltából egy újabb csodás utazást tehetünk Tamriel világba, ezúttal az északi provinciájába, Skyrimbe. Fagyos északi éghajlat, meredek hegységek, kies völgyek, flóra-faunában gazdag erdők, hosszú és hömpölygő folyók, kietlen monolitok, gigantikus erődök, sötét barlangok, elhagyatott romok, és még hosszasan sorolhatnám, mit is tár elénk a Skyrim elképesztő világa. A Skyrim erősen merít az északi skandináv/viking mondákból, vagy más mitológiákból, melyekben mindez keveredik a folklór-, és a fantasy hagyományokkal. Kétszáz évvel járunk az Oblivion eseményei után. Miután Skyrim uralkodóját megölték, az északi provinciában polgárháború tör ki, melynek oka, hogy Skyrim megmaradjon-e a Birodalom tagjaként, vagy ne. A háború miatt elfeledték az ősi tekercsek próféciáját, mely megjövendölte Alduin, a nordok pusztító istenének visszatérését s vele együtt a régóta szunnyadó sárkányok eljövetelét is. Viszont a mítosz szerint él még egy utolsó „sárkányszülött" (Dovahkiin – Dragonborn), aki a sárkányok egyetlen igaz, méltó ellenfele, hisz képes a lelküket elszívni s emiatt megszólalni a sárkányok nyelvén, azaz fegyverként használni a Voice-t. Természetesen mi leszünk az az utolsó Dovahkiin, bár erről kezdetben mit sem tudva, egy rozoga rabhordó szekéren ébredve kezdődik történetünk. A karaktergenerálásnál tíz faj közül választhatunk, s szabhatjuk át kedvünkre azokat, a bőrszíntől kezdve egészen a ráncok, sebhelyek kialakí-

tásáig. Lehetünk Nord (Skyrim őslakosai, emberi faj), Imperial (birodalmi katona, szintén ember), Redguard (Hammerfell lakosai, ember), Breton (High Rock-i ember), Orc, Khajiit (macska faj), Argonian (hüllő faj), Altmer (high elf), Bosmer (wood elf), és Dunmer (dark elf). Egyes fajok a mágiában erősebbek, de ha a fegyverrel való hadakozást kedveled, akkor is megtalálod a számodra kedvezőt. Később úgyis mindegy lesz, de erről majd odébb. Mielőtt a hóhér a nyakunkat véglegesen leválasztaná testünkről, megjelenik az első sárkány, mely jókora por- és füstfelhőt hagy maga után, és a menekülés közbeni alapirányítások elsajátítása után hamar a magunk urai leszünk, s innentől veszi kezdetét az igazi kaland és felfedezés. Elképesztően hatalmas területet kell majd bebarangolnunk, telis-tele káprázatos helyszínekkel, és a szabadság majdhogynem határtalan. Célunk elsősorban a sárkányok megfékezése, de rendszeresen bele fogunk sodródni politikai belharcokba, áskálódásokba, csatlakozhatunk szervezetekhez, családi perpatvarokkal, vallási-etnikai harcokkal szembesülünk; de mindaz rajtunk fog múlni, hogy mennyire folyunk bele a történésekbe. Haladhatunk a fő történet mentén is, aszerint végezve a küldetéseket, de állandóan mellékküldetésekbe fogunk botlani, így bőven lesz teendő. A side-questek roppant változatosak: van, ahol csak beszélgetni kell ezzel-azzal, de sokkal komplexebbekkel, logikai feladatokkal is fogunk találkozni, az ismétlődés pedig nem nagyon jellemző. De ha nem akarunk küldetést teljesíteni, akkor csak vágjunk neki az ismeretlennek, gyönyörködjünk a vadon kínálta tájban, hajnalban csodáljuk meg a szikrázó napfelkeltét, vagy este a sarki fény sziluettjét. A Red Dead Redemptionben is sokan csinálták azt, hogy csak fogták magukat, kilovagoltak a prérire,



s gyönyörködtek a látványban, vadásztak, vagy egyéb tevékenységeket végeztek. Hasonló a szituáció itt is. A vándorlás során farkasok, pókok, mamutok, trollok, óriások, vámpírok, banditák, csontvázak keresztezik az utunkat, és olyan is előfordul, hogy mi találunk rá egy elhagyatottnak tűnő barlangra, melyet behatóbban megvizsgálva jövünk rá, hogy az nem is annyira üres. Egyébként ezek a katakombák is rendkívül aprólékosan vannak kidolgozva, az Indiana Jones-filmeket idéző rejtvényekkel és csapdákkal ellátva; a legjobb területek ezek, ha gyűjtögetésre és fejlődésre szánjuk az időt.

… wah dein vokul mahfaeraak ahst vaal, ahrk fin norok paal graan… (…a gonoszt tartsd örökre a sötétben, s a legvadabb ellenfeleket is futamítsd meg…)

A Skyrim harc- és fejlődési rendszere az elődeihez hasonlóan nem az a tipikus RPG. Az a tulajdonságunk fejlődik legjobban, amit a legtöbbször használunk, ilyen egyszerű. Harcolj minél többet egykezes fegyverrel, és az a skilled lép szintet, és így tovább. Néhány skill már nem található meg az előző részekből (pl. Athletics, Blunt), de így is 18 közül választhatunk: 6 varázslatalapú (pl. destruktív, illuzionista varázslatok), 6 közelharcalapú (pl. egykezes mód, íjászat) és 6 tolvajlásalapú (pl. zárfeltörés, lopakodás) közül. A skilleket egyébiránt csillagkonstellációkként nézhetjük meg, minden skillhez tartozik egy csillagkép is. Ez lenyűgöző látvány egyébként, s szerintem hosszú ideje a legátláthatóbb menürendszer birtokosa a Skyrim. Szintlépéskor fejlődési pontokat egyedül az életerőnkre, a mágiánkra, vagy a kitartásunkra adhatunk, majd a skilljeink csillagtérképén egy „csillagot" aktiválha-



tunk. Egyes tulajdonságok megnyitásához olykor szükséges egy bizonyos skill-szint elérése, de azonkívül teljesen ránk van bízva, milyen karaktert is faragunk a hősünkből, jól mutatják ezt a csillagok is. Szóval, ha több varázslatot szeretnénk, akkor használjuk azt minél többször, de nem csak ez az egyetlen módja van a fejlődésnek. Könyvekből tanulhatunk új varázslatokat, vagy ha bármilyen skillel kapcsolatos könyvet olvasunk, akkor az is fejlődik. Bárhol is jársz, az egész világ hemzseg a könyvektől, van olyan, ami csak egy szimpla sztorit mesél el, pl. a Nordok történetét, de van elég sok hasznos is, ami új képességet ad, vagy fejleszt azok közül egyet. Tényleg sokkolt a könyvek mennyisége, és a bennük rejlő írásos tartalom – ha azt valaki fogná, s ténylegesen leírná papírra, hát egy fél könyvtárat meg lehetne tölteni vele; minden elismerésem ezért a fejlesztőknek.

A harcrendszer hagyományos belsőnézetből történik, bár átválthatunk külső kamerára is, és még ezen is sikerült csiszolniuk a fejlesztőknek – már így is élvezetes a harc. Mindkét kezünket felruházhatjuk valamilyen „eszközzel", és akár mindkét kezünkkel szórhatjuk a különböző mágiákat, vagy az egy varázslat, egy fegyver kombót is alkalmazhatjuk, de vannak két kezes fegyverek is. Dinamikában sokat fejlődött a harcrendszer az előző részekhez képest, bár még mindig előfordulnak a céltalan csapkodások, vagy a nagy luftok ütése. A harcok hangulata, s a fegyverek használata során alkalmazható kombinációk, variációk lehetősége (multitasking) az, ami leginkább megkapó. Blokkolj egy támadást a hatalmas pajzsoddal, azzal taszítsd el az ellenfeled, majd vágj rá egy velőset a husángoddal, vagy perzseld meg némi tűzzel. Beállíthatod kedvenc fegyvereidet is, s ha a szituáció úgy kívánja, hogy vissza kell váltanod rájuk, egy rövid gombnyomás után máris a kezedben teremnek; ez nagyban elősegíti a harcok kényelmi, élvezeti faktorát. Az ellenfelek többnyire reagálnak az ütésekre, de a fegyvered csapásának súlyát annyira nem érzed, bár kétkezes fegyverrel nem tudsz olyan gyorsan csapkodni, hamarabb elfogy a szufla; viszont az íjazás elég jól sikerült. Olykor roppant leleményes kivégzési animációkat is kapunk a harcok végén, melyekhez kellő mennyiségű vér is dukál. Küzdőpartner lesz bőven, legyen szó csontvázról, lidércről, boszorkányról, vagy akár vámpírról – mindegyik tud okozni valamilyen meglepetést. Például ha harcban megharap egy vámpír, és azt nem gyógyítod ki magadból, idővel te is átalakulsz, s onnantól ez is befolyásoló tényező lesz a küldetéseknél, vagy abban, ahogy viselkednek veled az emberek, nem is beszélve a „mellékhatásokról". Az ellenfelek (hát, megmondva az őszintét) nem a legválasztékosabban küzdenek. Inkább csak rád rontanak, vagy aki képes messziről is sebezni, az a távolból osztja az áldást. Viszont nem termelődnek újra, és erősségükben sem igazodnak a te szintedhez, így belefuthatsz nálad jóval gyengébb vagy sokkal erősebb jószágokba is. Nem is nagyon kell kiismerni az ellenfelek taktikáját, bármijüket lehet ütni, sebezni, a nagyobbaknál viszont nem mindig kifizetődő a céltalan rárontás, náluk már azért megfontoltabban kell küzdeni, vagy kihasználni a terep adta lehetőségeket. Ebbe a kategóriába tartoznak a sárkányok is – készüljön fel mindenki, hogy epikus küzdelmek várnak rá, ha



szembe néz egy ekkora szárnyas gyíkkal. S minden legyőzött sárkány után megkapod a lelküket is, amivel további különleges képességekre teszel szert…



…fod nust hon zindro zaan! (…midőn meghallják dicsőséges üvöltésed!)

A sárkánylelkek begyűjtése után leszel képes használni a hangjukat, nyelvüket, melyet a Shout (ordítás) képességeként neveznek. Roppant hatékonyak és brutálisak, de időlimit van arra, hogy mikor használhatod fel ezeket. Miután megvan egy lélek, a világ különböző részein vannak elrejtve a hatalmas kőtáblák, melyekre a sárkányszövegek vannak felírva, s ezek meglelésével leszel képes megérteni a szavakat, melyeket aktiválhatsz a lelkekkel, s innentől már ordíthatsz, akire csak akarsz. Teljesen változó, hogy egy szó/ordítás mire képes: van, ami csak egy hatalmas erőlökés formájában manifesztálódik, de adódik olyan is, amivel vihart teremthetsz, melyben a villámok a te segítségedre lesznek. Dovahkiin naggyá tétele viszont nem csak annyiból áll, hogy össze kell gyűjtened az összes szót. Az apróságokban való elmerülés adja a Skyrim igazi szépségét. Utad során a gyűjtögetés elég fontos szerepet fog kapni, majdnem minden tereptárgy mozdítható. Gyűjtögesd az erdő vad virágait, gombáit, s minél fejlettebb az alkimista képességed, annál jobb gyógyitalokat tudsz belőlük készíteni. Minden ellenfelet kutass át a halála után: aranyérméket, értékes kiegészítőket, erősebb fegyvereket, hozzávalókat, gyógyitalrecepteket, mágikus köveket, tekercseket találhatsz, melyeket vagy felhasználsz a harcokban, vagy eladod azokat jó pénzért. Természetesen mindig csak egy adott súly cipelésére vagy hitelesítve, ha ezt túlléped, utána úgy vánszorogsz, mint egy csiga. De nem csak az ellenfeleknél találhatsz erősebb harci eszközöket, és nem csak a városokban lehet azokat megvásárolni, ill. ellopni (utána vérdíj kerül fejedre), hanem te magad is elkészítheted ezeket. Kovácsold meg a legerősebb fegyvert, szerezd meg a kellő érceket hozzá, fend azokat élesebbre, készíts bőrmellényt az állatok bőréből, tedd mindezt még erősebbé, vagy ruházd fel minden eszközödet mágikus tulajdonságokkal. Te is kitanulhatod, hogy kell mágiával felruházni egy hagyományos harci eszközt, de ha találsz egy olyan fegyvert, ruhadarabot 'mely már rendelkezik valamilyen varázslattal (pl. tűzsebzés), akkor azt feláldozva rögtön megtanulod, hogyan is teheted rá az adott tulajdonságot a felszerelésedre. Csak néhány speciális kristályra van még szükséged mindehhez. Kalandozásod során útitársat is felvehetsz magad mellé, aki követ mindenhova, s segít a harcokban. Bár követőd számtalanszor be fog akadni, hála a különböző terepakadályoknak, de ha egy ajtón belépsz, rögtön feltűnik mögötted. Meghalni én még nem láttam a társamat: ha elfogy az élete, picit letérdel pihenni. Lopakodni nem nagyon lehet miatta, mert rögtön káront az ellenfelekre (néha mondjuk ez jól jön, mert míg vele hadakoznak, addig a távolból szépen lehet operálni). Előbb vagy utóbb az egész térképet bejárod majd manuálisan, így tudod felfedezni az adott városokat, objektumokat, de amit már egyszer szemrevételeztél, oda a gyorsutazás segítségével hipp-hopp odateleportálhatsz, hosszas menetelés nélkül.
A Skyrim látványvilága szenzációs, nehéz rá









megfelelő szót találni. A Bethesda új Creation Engine-je előtt le a kalappal. Minden a legrészletesebben van kidolgozva, a kinti világ egyszerűen káprázatos, de lépjünk be bármely épületbe, vagy barlangba, ott is látszik, hogy mindent gondosan, szeretettel készítettek el. Talán A Gyűrűk Ura-filmek kapcsán voltam ennyire letaglózva, mikor a DVD-kiadásnál láttam, hogy például menynyire alaposan dolgozták ki, a fegyverek rovásait, díszeit. A Skyrimnél ugyanez a helyzet: minden növény, élőlény, tereptárgy aprólékosan kidolgozott; a szél által felkavart porhó, a nap szikrázó fényei, a reggeli köd foszlányai, és a sarki fény pompázása egyszerűen lenyűgöző. Persze a messzi látóhatárnál látszik, hogy folyamatosan töltődik be a terület, és az Xbox-os verzió egy picit blur-ösebb, ill. egyes textúrák nagyon közelről már nem olyan szépek, de még így is csodálatos az egész játék. A karakterek animációja is fejlődött az előző részhez képest, és még az arcmozgások is elég jóra sikeredtek, a szájmozgások nagyjából követik az adott szinkronhangot. És ha már itt tartunk, elérkeztünk a Skyrim egyik legerősebb pontjához. Profi szinkronszínészek adják hangjukat a szereplőknek, változatos párbeszédeknek lehetünk tanúi, melyek ezáltal sokkal élvezetesebbek. Minden hangfoszlány tökély, a zenei aláfestés pedig leírhatatlan. Én még ilyen sokszor nem libabőröztem egy játék alatt. Az összes zene elképesztő, remekmű mind, de a sárkánynyelven skandáló barbár-kórus viszi a prímet.

9 vagy 10

Elég sokáig morfondíroztam a végső pontszámon. Mert az eddig olvasottak alapján minden szép és nagyszerű, ám most jön az a sejthető „de". Sajnos a Skyrim nem mentes a bugoktól, nem is kevés található benne (a Bethesda-játékokra igencsak jellemző ez). Lebegő tárgyak, semmiből feltűnő objektumok, repülő mamut, vagy egyéb nem odavaló élőlény, beragadó vagy mozgásában megkergült ellenfelek és társak, falakba beleolvadás, szkripthibák, és egyéb nyalánkságok vannak jelen a játékban. Kicsit bosszantóak ezek a hibák, ha mondjuk egy küldetésed múlik rajtuk, pl. nem jelenik meg egy olyan tárgy, amit használnod kellene, de újratöltés után ezek orvosolódni szoktak (és már érkezett javító patch is). Ám egy ilyen nagyságú és volumenű játéknál csodálkoztam volna, ha minden tökéletes lenne. Talán az új engine kiforratlansága okozta mindezt, bár remélhetőleg azt is minél többet fogják használni, annál magasabb szintet fog elérni, ugyanúgy, mint a te karaktered a Skyrimben. Viszont ha igazából belegondolunk, mi mindent tártak elénk a fejlesztők, azt hiszem, nem lehet ok a panaszra. Egy ilyen grandiózus alkotásnál eltörpülnek ezek az apró hibák, s szerintem nem szabad fennakadni rajtuk. Amit cserébe kaptam, az teljesen feledteti velem mindezeket. Olyan, mint egy drog, súlyosan függőséget okozhat, vigyázz vele, mert könnyen munkanélkülivé vagy egyedülállóvá válhatsz! A játékmenet jóval 100 óra felett van, a történet kellően élvezetes (hiába mondják sokan, hogy az Oblivioné jobb, a Skyrimé is remek), a lélegzetünk elakad egyes képi- vagy hanghatásoknál, a játék egész hangulata páratlan, s a gondosan elkészített világ minden egyes része annyi szépséget és gondos munkát hordoz, hogy egyáltalán nem érdekel, milyen hibák vannak benne. Nem mindennapi alkotás, hanem egy olyan játék, amit nem elég látni, átélni kell. Örömmel adom meg rá a maximális pontot!





THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

10

Kiadó: ***Bethesda Softworks***
Fejlesztő: ***Bethesda Game Studios***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

JediEco



PlayStation®Move MEDIA KIT

Légy mozgásban az őszi-téli szezonban is!

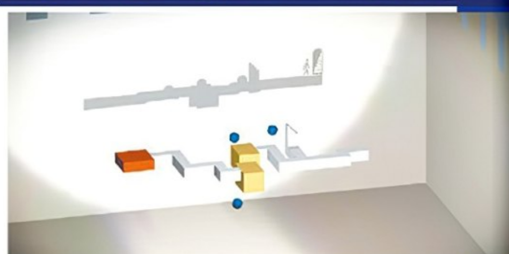
A Sony mindig is kiemelten odafigyelt arra, hogy a média képviselőit időben, és a megfelelő formában lássa el legújabb, belsős fejlesztésű játékainak tesztverzióival. Míg egyes kiadók eléggé megkérdőjelezhető eljárással, gyakran a bolti verziók megjelenése után(!), nyögvenyelős módon, mintegy „nagykegyesen" rendelkezésre bocsátanak egy kétfilléres promóciós változatot, addig az SCE valóban korrektül intézi ezt a dolgot – pontosan úgy, ahogy ez egy olyan kiadótól elvárható, amelyiket tényleg érdekli a termékeinek sorsa, megítélése, valamint partnereinek támogatása.
Mivel a 2011 őszi-téli, szóval gyakorlatilag a karácsonyi időszakban több olyan friss game is érkezik Playstation 3-ra, melyik a PlayStation Move mozgásérzékelős kontroller-családot támogatja, kézenfekvő megoldásként kínálkozott, hogy az SCE egy csomagba pakolva nyújtsa át tesztelésre a legújabb Move-os szoftvereit. A játékok egy kb. 20 centi nagyságú, elegánsan dizájnos, kocka alakú Media Kitben érkeztek, ahol már maga a csomagolás is tartogat egy frappáns „játékot" a médiának: aki rendelkezik iPhone készülékkel, az ingyen és bérmentve letölthet egy alkalmazást az App Store-ról, melyet telepítve, majd a széthajtott dobozból interaktív „szobát" generálva készíthet Move-os, „3D"-s fényképeket. Nem meglepő az ötlet: a Sony még a legapróbb részletekben is inkább a kreatív megoldások híve a harsány, melldöngető reklámfogások helyett…









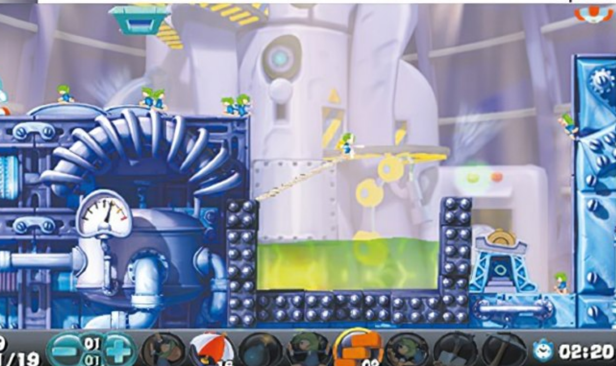


Valószínűleg a Nintendo Wii konzol kezdeti, egyszerűbb játékai alapján terjedt el az a téves vélemény, miszerint a mozgásérzékelés csak butuska, egyszerűbb címekhez alkalmazható. A Mind Benders-kollekció erre alapból rácáfol. A lemezen három darab, kifejezetten agyaskodó logikai stuff lapul, melyek közül kettő szerintem egyértelműen a hardcore játékosok igényeit is kielégítheti. Mindhárom game már korábban megjelent cím, a PlayStation Network kínálatából válogatva és egybegyűjtve, kézzel fogható kiadásban.

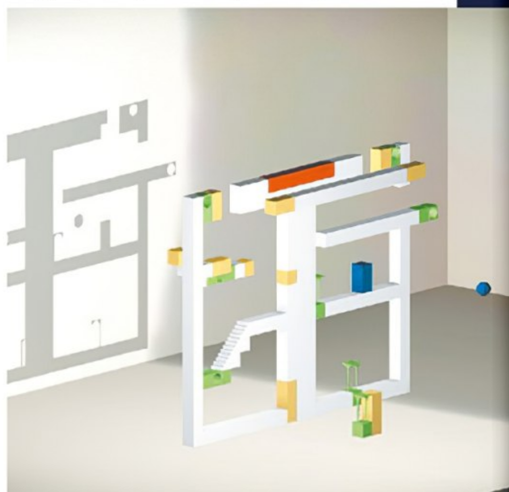
A ***Lemmings*** egy simán klasszikusnak mondható logikai játék, mely az elmúlt 20 évben szinte minden géptípusra megjelent. Lényege, hogy az ész nélkül a vesztükbe menetelő kis állatkákat, a lemmingeket megmentsd. Ehhez nem csak a pályák adottságait kell előnyödre fordítani és formálni, de a lemmingek sokszínű képességeit is – pl. lépcsőépítés, falfúrás, talajrobbantás, ejtőernyőzés – kombinálva alkalmazni. A mentésre mindig szabott idő áll rendelkezésedre, valamit ki van kötve, hogy egy pályán hány lemminget áldozhatsz fel. A játéktól nem igazán voltam elájulva: a '90-es évek elején még szerettem, de mára már inkább lerágott csontnak érzem. A Move-os kezelést erősen fárasztónak találtam, 3D-s támogatást nem tudtam behozni.



A ***tumble*** című logikai játék egészen friss cím, a kollekció nagyágyúja. Lényege, hogy a Move-irányítóval, mint egy csipesszel, fel kell emelni a geometriai alakzatokat, amiket a megadott szabályok szerint egymásra kell pakolni. A feladat lehet minél magasabb torony építése, vagy minél több építőelem egymásra pakolása. Nehezítésként később – többek között – bejöhetnek a csúszós vagy tapadós felszínű, vagy különböző súlyú elemek, vagy akár a szabott időkorlát is. A tumble kiváló, bár nem igazán könnyű móka. A Move-irányítás tökéletes, a térkezelés abszolút király, a 3D-s kép pedig szuperül működik – bár még tovább nehezíti az amúgy sem egyszerű feladatokat, melyekbe könnyen beletörik a bicska.



Az ***echochrome II*** a trió igazi ékköve! A vitán felül zseniális, méltatlanul kevés médiafigyelmet kapott game lényege, hogy egy kartondobozban felállított terepre kívülről bevilágíts, mintha a Move „fagyi" egy zseblámpa lenne. A doboz hátfalán így megjelenik a felépített pálya árnyképe, amin egy apró árnyemberkét kell elvezetni a kijáratig. A pálya látképe a fény mozgatásával manipulálható. Nehezítés, hogy magát az „exit"-et is a játékosnak kell felépítenie az árnyak variálásával, valamint minden speciális objektumot – pl. dobbantók, átjárók, lépcsők – is saját kezűleg kell létrehozni. A stuff személyes kedvencem: hihetetlen, mekkora ötlet van ebben az apró programban! A Move-vezérlés perfekt, a 3D pedig komoly mélységet ad a térnek.
A gyűjtemény összességében 7 pontot ér.

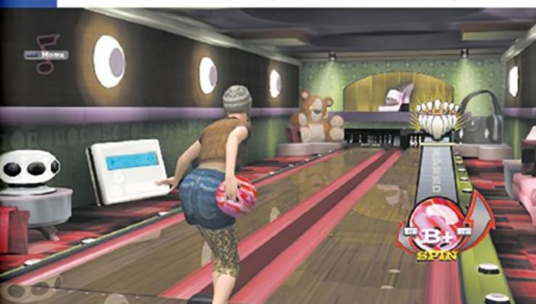


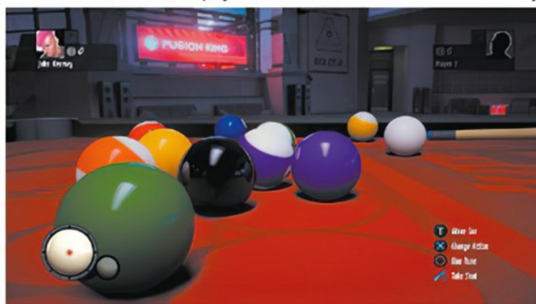


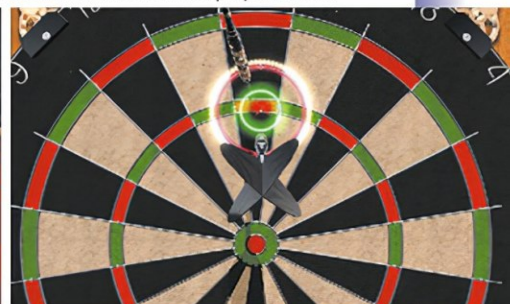
AFTER HOURS ATHLETES



A PS Move-irányítás kapcsán gyakran találkozom azzal a tudatlanságon és/vagy rosszindulaton alapuló megállapítással, miszerint ez a periféria nem felnőtt játékosoknak való. Nos, ezt a PlayStation Networkös címekből összeállított kollekciót itt célzottan a felnőtteknek szánták.
A PUMA Top Darts a célba dobás rajongóinak készült. A szoftver ismeri és használja a dartsozás különféle szabályait. A Move-os irányítás (bár a kontroller vízszintes kézben tartása kezdetben fura lehet) meglepően élethű, gyakorlatilag teljesen pontos dobásokra ad lehetőséget, főleg, miután a játékos kitapasztalta a fizikai hatásokat, pl. a röppályát. Társaságban teszteltem, óriásit mulattunk vele. A 3D inkább nehezítette, mint segítette a pontosságot.
A Hustle Kings egy biliárdjáték, méghozzá az igényes fajából. Ki kell emelnem baráti, egyszerű kezelhetőségét, amitől a virtuális biliárdozás valóban szórakoztató időtöltéssé válik. A Move-irányítás ennél a címnél nekem csak hátrányt jelentett (váltottam is a hagyományos irányítóra), a 3D-jét viszont élveztem. Offline szingli módban sajnos szerintem túlzásba esik a gép (túl erős, csal), de a páros játék, vagy az online bajnokság mindezért kárpótol. Tetszik.
A trió legélvezetesebb tagja a High Velocity Bowling. Mind a Move-os gurítás, mind a 3D kiváló, páván működik, semennyire nem zavaró. Azonnal elsajátítható és érthető a gurítások mikéntje, pixelpontos a pozícionálás, még a tekerések, csavarások és villák kidobása is elsajátítható. Imádtam, társaságban főként. Ez a gyűjtemény 9 pontos, melegen ajánlom a harmincon túli playereknek.

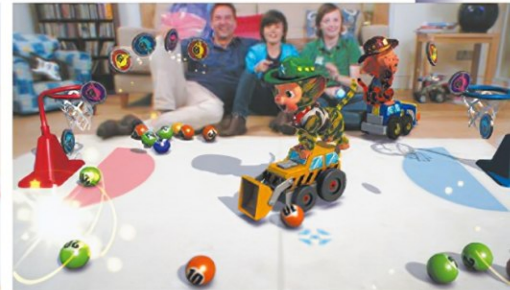












A modern kor egyik gyermekeknek szánt „találmánya" a tamagocsi. Az eredetileg Japánból származó idea egy virtuális lényt – általában kisállatot – takar, amit valamilyen digitális készülék, például egy játékkonzol segítségével nevelhet a gazdája. Ennek playstationös változata az EyePet-sorozat. A legújabb rész, a Friends immár Move alapokkal (kötelező tartozék), sztereoszkópikus 3D-látvánnyal debütál.
A szoftver nagyjából a 6-12 éves korosztálynak készült, kislányoknak és kisfiúknak egyaránt, bár tapasztalataim szerint a lányokat jobban lefoglalja. A képernyőn a hátteret a PS Eye által közvetített játékszoba adja, és persze látható a player teste is. A kb. méteres játékmezőbe generálja a szoftver a virtuális helyszínt, melyben a kis majomszerű, az animációs filmekben látottakhoz hasonlatos kisállat ügyködik. A program a Move-irányítót követi, mint egy kezet vagy kézben tartott eszközt, ráadásul újdonságként egyszerre két állatka is adjusztálható benne (ehhez kettő Move kell) a társas játék során.
Miután a kis lény megszületett, indulhat a tényleges játék. Ebben gyakorlatilag minden megtalálható, amit egy élő állatkával is meg lehet/kell csinálni: egy szkennerrel meg lehet vizsgálni, milyen kedve van, mennyire figyel a gazdira, éhes-e, szükség van-e fürdetésre, vagy esetleg egy kis testmozgásra.
A szoftver gyakorlatilag minden, az állattal végzett cselekedetet figyel és értékel, plusz érmékkel jutalmaz. Az érmékből aztán különféle kiegészítők – pl. ruhák és effélék – vásárolhatók, valamint ezekkel vehetők meg az ügyességi minijátékok, melyek a Friends állatbabusgatása mellett a gyerekek szórakozását biztosítják. Sokféle van belőlük, kezelésük is egyszerű, általuk a mókázás mellett még újabb érméket is lehet nyerni a vásárláshoz.
Ha megfelelő korosztály (nem túl fiatal vagy idős) kezébe adják, az EyePet kiváló időtöltés a gyerekeknek. A kis lény kifejezetten aranyosan és szórakoztatóan viselkedik: felmászik a földre pakolt objektumokra, végigmegy az akadálypályán, nyimpog, dorombol, reagál az érintésekre. Ha virtuálisan is, de valóban él. A remek dolog az, hogy tulajdonképpen a gyermeken múlik, mit hoz ki a szoftverből, hisz az egész game tökéletesen interaktív. A minijátékok jópofák, a pénzgyűjtés és vásárolgatás hosszú időre leköti a kölyköket. Emellett a programba egy igen szerteágazó, a gyerekek kreativitását előtérbe helyező funkció is került, melyben rajzolhatnak (az ábrák meg is elevenednek!), színezhetnek (a matricák és minták később használhatók), szóval kismillió módon eltölthetik az idejüket, akár egyszerre többen is, egymással versengve.
A Friends egyetlen kisebb buktatója, hogy a szoftver angol nyelven magyaráz, így a kezeléssel és irányítással kapcsolatos kezdeti nehézségek (a kölykök gyorsan tanulnak ám!) áthidalásához egy felnőtt útmutatása szükséges. Megnéztem 3D-ben is, szerintem nem tett hozzá az élményhez, a hagyományos kép jobb.
A játék mindent egybevetve 8 pontot tud.
A Sony által biztosított doboz tartalmának további résztvevői pedig a következő négy oldalon találhatóak.

Martin





Carnival Island

„Próbáld ki a játékokat, és fedezd fel a szigetet! Hozd vissza a varázslatot a karneválba!"
Happy Jack (jegyszedő)

A fent említett mézes-mázos szavakkal bátorít a szépreményű Jack bácsi, amikor e különleges vidámpark pénztárához lépek. Mivel névrokonát jól ismerem a whiskey-s üvegek címkéjéről, és jóban is vagyok vele, így azt gondoltam, hogy druszája sem hazudik a kassza, és a bajsza mögött gubbasztva. Egy kedves fiatal fiúnak és kislánynak köszönhetően már jegyem is van. Nem! Nem tőlük loptam.
A történet elején egy mólón sétálgattak a kis huligánpalánták, ám egyszer csak eléjük sodort a szél két belépőt. Lótottak is, meg futottak is a sziget bejáratához, hogy azt átlépve vidámkodjanak és örömködjenek. Jómagam csak azért mehetek velük, mert a PS3 Move-rendszerén keresztül én felelek az ügyességükért. Még egy kedves állatkát is választhatok, amelyik aztán a kísérőm lesz a sziget sokféle attrakciója közt bolyongva. Nem kis fejtörést okoz, hogy melyik lesz elég férfias hozzám: bús szemű póni, édi-bédi teknőc, pihe bárányka, bamba panda, és búvárrucis halacska a felhozatal. Ez utóbbit végképp nem értem, hiszen a halak még puskával fenyegetve sem növesztenek tüdőt, de ennek itt mégis kell légzőpipa. Na de nem én vagyok a célcsoport! A Carnival Island kifejezetten gyermekek részére készült, és nekik tetszeni is fog!









A sok megpróbáltatás után Happy Jack beenged a szigetre. Végre! Sztori- és parti-mód villan az arcomba. Az elsőt választom, hogy végére járjak a történetnek. Örömmel nézek körül: vajon mi vár itt rám? Ott balra korongokat lehet dobálni! Először két pálya közül választhatok, de ha ezeket teljesítem, megnyithatok újabb kettőt-hármat. Később kiderül, hogy ez a teljesítésrendszer minden más minijáték-típusnál is így lesz. Szóval kezembe veszem a gyűrűket, és a Move „fagyijának" lendületes mozgatásával próbálom az üvegek nyakára dobni azokat.
És itt engedjetek meg egy jó tanácsot! A Carnival Island tipikusan az a játék, ahol érdemes felvenni az irányító csuklópántját. Ellenkező esetben jó eséllyel felavathattok egy televízió és mozgásérzékelő frigyéből született műalkotást, amelyet onnan lehet felismerni, hogy a törött képernyőből egy Motion kontroller áll ki.
Az üvegek után a kilövésre kész rakétákra dobálom a korongokat, azután a körben mozgó egyszarvú figurákra és így tovább. Ennél több gyűrűt még VIII. Henrik sem szórt el, pedig köztudottan hatszor házasodott. Egy idő után ráunok a korongdobálásra, és jobbra sétálok, ahol érdekes bowlingfeladatok várnak rám. Az egyikben különböző pontszámú mezőkbe kell betalálnom, a másikban egy félkarú rablót irányíthatok a pontosan helyezett golyókkal, de van, amelyikben négyzetekre osztott mezőkből kell egy plüsskígyó minden részletét kidobni. Csak ennyi? Ez így elég kevés…

Szerencsére többről van szó! Csak most veszem észre, hogy van itt egy térkép is, amelyre rábökve feltárul a sziget minden szeglete. A kezdő sétányról ellátogathatok az óriáskerékhez, a nagy fához és a világítótoronyhoz, amelyek mindegyikénél újabb kihívások várnak rám. Közel 40 különféle feladat található a szigeten, nyolc témába csoportosítva: gyűrűk, bowling, érmék, varázstükrök, céllövölde, célba dobás, békaugratás és labdadobás. Sajnos nincs elég hely mindet felsorolni, de a legtöbb már az elnevezése után egyértelmű. Talán a békaugratás szorul egy kis magyarázatra. Az attrakcióhoz érve meghűl a vér az ereimben, mert a békuci mögött megjelenik egy hatalmas kalapács. Megragadom a szerszámot, és aggódva kérdem magamtól: csak nem kell szerencsétlen kétéltűt agyonverni? Hála Istennek a békával békével bánok el. A kalapáccsal csupán egy irányzékra sújtok, majd a találat helyétől és erejétől függően a breki a tavirózsák közé ugrik. Szerencsés esetben célhoz ér, de előfordul, hogy a vízbe pottyan. Minden sikeresen teljesített pálya után felébresztek egy szuperaranyos állatot, akik táncolnak egy kicsit, és azt is megtudom, mire vágynak a leginkább. Kiderül például, hogy a delfin odavan a baconért. Ilyet sem láttam még a National Geographicon, de hiszek neki. Két minijáték között gyorsan be is térek az egyik ajándékboltba, amelyben meglepően széles a kínálat. Sajnos bacont nem találtam, pedig biztosan érdemes az állatkákat megajándékozni, így végül egy stramm vécépumpával távozok. Majd kiderül mire lesz jó!

Egy-egy játékcsoporton belül meglehetősen hasonlóak a feladatok, így a sziget a felfedezés és újdonság élménye után már nem kínál hosszú távú szórakozást. Felnőtteknek semmi esetre sem. Azért mégsem keseredem el, mert a parti-mód meghosszabbítja valamelyest a játékidőt. Újabb kihívásokat ugyan itt sem kapok, de a meglévőket kipróbálhatom egy barátommal együtt. Sőt játszhatunk akár négyen is. A játék még azt is megkérdezi, hogy összesen hány Motion kontrollerrel rendelkezünk.

Ennyit kínált nekem a Carnival Island. Próbáltam megfogadni Happy Jack szavait, és varázslatot vinni a szigetre, de épp a sziget volt az, ami nem varázsolt el. Az első 30 perc még élmény, a második félóra unalomüzésre jó, másfél óra után felejtős. De mint mondtam, nem én vagyok a célcsoport – a program 12 év alatt felhőtlen szórakozást nyújthat.

CARNIVAL ISLAND

6

Kiadó: **SCEE**
Fejlesztő: **Magic Pixel Games**
Multiplayer: **2-4 fő** Online: **nincs**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

Szasa

MOVE FITNESS

Üdvözöllek Kedves Olvasó! Örülök, hogy felkerestél itt a 25-ik oldalon. Kapva az alkalmon, szívesen bemutatom Neked a Move Fitness című játékot. Mielőtt belekezdünk, foglalj helyet, dőlj hátra, és lazítsd el magad. De miket is beszélek... A PlayStation3 új mozgásérzékelős edzőprogramjához el kell hagynod a fotel kényelmét! Szóval készülj inkább egy jó kis testmozgásra. Gyerünk, gyerünk, semmi lustaság! Amíg bemelegítesz, engedj meg egy rövid előzményt.

Bemelegítés

A játék tesztelésében nagy segítségemre volt Kati, aki nagyon csinos, nagyon segítőkész, nagyon kisportolt, és szerencsére hetek óta nagyon a barátnőm. Hetente ötször 8km-t fut, így kimondottan edzésben van. Kati hatékony közreműködésével két kérdésre is választ kaptam. Egyfelől megtudtam, hogy hasznos és érdekes lehet-e a játék a kifejezetten aktív életvitelhez szokottak számára. Másrészt az is kiderült, hogy milyen egy konzolokat addig hírből sem ismerő lány első találkozása a PS3-mal.

Gép bekapcsolva, Move feltöltve, lemez berakva… Minden adott volt tehát egy jó kis teszteléshez. Az első lépés ugyanaz, mint más hasonló játékoknál. Meg kellett adni a nemet, életkort, súlyt és magasságot. A menüből azonnal kiderült, hogy mindenki megtalálja az igényeinek megfelelő edzésfajtát az átgondoltan csoportosított típusokból. Izomnövelés, zsírégetés, cardio-edzés, állóképesség javítása, illetve változtatható hosszúságú és intenzitású edzésprogramok biztosítják, hogy a megjelenő úszógumiból kockahas legyen. Az utóbbiak esetén a pár napra leosztott átmozgatástól a több hónapot felölelő edzéstervig sokféle lehetőség elérhető. A játék természetesen fokozatosan növeli a nehézséget, és számon tartja az elégetett kalóriákat is. Kati lelkesen válogatott a menüpontok között, ahogy az első percek bizonytalansága után hozzászokott a Move irányításához. Végül rábökött a zsírégetésre, és… és ekkor jött a meglepetés… Kiderült, hogy a Move Fitness csakis két Motion kontrollert csatlakoztatva hajlandó feltárni a tartalmát. A fene se gondolta. Mivel jómagam egyetlen ilyen irányítóval rendelkezem, csak a menüig jutottunk. Kétségbeesetten üzentem az egyetlen embernek, aki segíthet. Akire mindig számíthatok. Aki a problémák fölött áll. Ő Böjti. A főszerkesztő úr a nagyformátumú emberek higgadtságával közölte, hogy másnapra megoldást talál. De addig sem kellett várni…

Cardio

Hirtelen eszembe jutott, hogy lakik a közelben egy haver, akitől kölcsönkérhetek egy Move-irányítót. El is mentünk hozzá. A cimbora olyan nyolcemeletes lakóparkban él, amelyből a befejezés előtt kispórolta a liftet a kivitelező, ezután pedig cserébe még fel is szívódott. Pereskedés és lépcső azért van, így nekilódultunk. Kati persze kettesével szedte a fokokat a rögtönzött cardio-edzésen, én pedig valahol a 6. és 7. emelet között határoztam el, hogy kimerültségre hivatkozva a lépcsőfordulóban éjszakázom. Végül felértem, de a sok mozgással járó teszt lehetőségét immár teljes egészében átadtam barátnőm számára. Hazatérve Kati becsülettel kipróbált mindent, én pedig örömmel jegyzeteltem.

Izomnövelés

Ha nem is feltétlenül az izmait, de cége hírnevét mindenképpen növelni próbálta Martin Sahlin, a Coldwood Interactive játékdesignere. Az úriember ugyanis dagadó mellel, büszkén feszítve mesélt új alkotásukról egy interjúban. Elmondása szerint a Move Fitness szakít az edzőprogramok eddig megszokott sémájával. Alkotásuk egy megújult élményt kínál, amely ötvözi a fizikai feladatok minden előnyét a színtiszta játékélménnyel. Kiemelte a két kontrollerre fejlesztett irányítást is, amely leheletfinoman követi a játékos minden rezdülését. Be kell vallanom, hogy szavai közel állnak a valósághoz. Nehéz ugyanis eldönteni, hogy edzésprogrammal kiegészített minijátékok összességével, vagy egy komoly és hatékony fitneszprogram játékos megvalósításával állunk szemben. Az ötvözet tehát remekül sikerült. Kati bele is mélyedt a játékba, és az kifejezetten tetszett neki! Először kiválasztott a négy felajánlott személyi edző közül egyet, aki ezután elkísérte, és tanácsokkal látta el minden feladatnál. Van itt minden, kérem szépen. Lehet bokszzsákot püfölni, üvegtáblákat törni, sokat guggolni és nagyokat ugrálni, tesztbábut ütlegelni, szamuráj karddal darabolni, vagy éppen kosárlabdát dobálni. Az edzéstípusok legtöbbjéhez a fejlesztők kedves kis ötleteket találtak ki. Katinak éppen az tetszett a legjobban a játékban, hogy „nem unalmas és egyhangú edzéseket kell végigcsinálni, hanem apró kis élményekkel dúsított szetteket". Magam sem mondhattam volna szebben. Ezért tud a Move Fitness egyszerre játék és edzőprogram lenni. Persze egyszer mindenre rá lehet unni, így ezekre a minijátékokra is. De tény, hogy ha tisztességgel elvégezzük a feladatokat, akkor azok alaposan megmozgatnak, és még élvezni is fogjuk.

Nyújtás, levezetés

Már csak egy válasszal maradtam adós. Tetszhet-e egy konzolmentes életből érkező lánynak egy PlayStationnel töltött délután? Természetesen igen. Kati kifejezetten élvezte a tesztet, és nem gondolta, hogy ilyenek is lehetnek a „játékok". Persze talán mást mond, ha egy kis Gears of War 3-ízelítőt kap, de egyelőre maradunk a testmozgásnál. Olykor a konzol előtt, olykor meg máshol…







MOVE FITNESS

7

Kiadó: *SCEE*
Fejlesztő: *Coldwood Interactive*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

Szasa



Kedves olvasók! Örömmel számolhatok be róla, hogy exkluzív interjút készítettem Edmunddal, a hamarosan megjelenő Medieval Moves főszereplőjével. A fiatal hős kizárólag a Konzol Magazin kérdéseire válaszolt, és beavatott minket néhány titokba a játékkal kapcsolatban. Hallgassuk szavait!

Kedves Edmund! Köszönöm, hogy időt szántál az interjúra. Kérlek, mesélj róla, hogyan kerültél a játékba?
Még nincs két éve, hogy a Zindagi Gamestől felhívtak, és beszámoltak új alkotásukról. Végig azt hajtogatták, hogy tökéletesen illik hozzám a főhős karaktere. Mivel korábbi játékuk, a Sport Champions nagyon tetszett, így örömmel vállaltam a szerepet.



Honnan ered a játék címe?
Nos, a cím gyakorlatilag mindent elmond a programról. A Medieval a középkorra utal, mert e sötét időszakban játszódik a történet. A Moves kifejezés pedig elárulja, hogy a PS3 mozgásérzékelő rendszerére hangolt irányítás alaposan megmozgat.

Kit alakítasz, és miről szól a történet?
Szerepem szerint a koronaherceg vagyok, azaz a trón várományosa. Minden csupa kellem és báj a királyságban, az alattvalók boldogan élnek. Ám egy nap feltűnik a gonosz Morgrimm mágus, aki egyébiránt remekül alakítja az antihős szerepét. Szóval színre lép az álnok varázsló, romba dönti a birodalmat, és a féltve őrzött Kapukövet is magának akarja. És ez még nem minden! Engem is csontvázzá változtat! A történet java részében így jelenek meg, nem kevés munkát adva ezzel a sminkmestereknek… vagyis izé… a grafikusoknak.

Végül győz az igazság?
Szasa, kérlek… (nevet) Nem árulhatok el mindent! De annyit elmondhatok, hogy Edmund nagy jellemfejlődésen esik át, és igazi hős válik belőle. Ám addig hosszú utat kell megtennie. Rengeteg harc, dühös csontvázak, kardvívás és megtermett főellenfelek várnak rá. Sikátorokban, piactereken, háztetőkön kazamatákban, csatornákban és számos más helyszínen folyik a küzdelem. A karakterem egyébként megőrzi humorérzékét még akkor is, mikor csontvázzá válik. Edmundról átkereszteli magát Deadmundra. Haláli szójáték nem?

Említetted, hogy rengeteg harc van a Medieval Moves-ban. Milyen fegyverekkel küzdesz?
Lelkiismeretesen, sok tréninggel készültem a szerepre, amelyek során jó pár fegyver használatát elsajátítottam. Megtanultam a kardforgatást, pajzzsal védekezem, remekül bánok az íjjal, és még dobócsillagokat is bevetek. Ja, és van egy kilőhető kampóm is, amellyel könnyedén feljuthatok a magasabb helyekre.

Ez tényleg elég sok eszköz. Bonyolult volt megtanulni a kezelésüket?
Egyáltalán nem! Bátran állíthatom, hogy jól eltalált az irányítás. Ezt a játékosok is megtapasztalják, ha kezükbe veszik a Motion kontrollert. A kardvíváshoz csak megfelelő ütemben kell suhintani a „fagyival". Íjhasználat esetén a T-gombot lenyomva elég váll fölé tartani az irányítót, mintha a tegezbe nyúlnál nyílvesszőért, majd ismét előrelendítve a kezedet célozhatsz és lőhetsz. A dobócsillag szórásához pedig laza csuklómozdulat szükséges, mintha frizbit dobnál. Kis gyakorlás után rá lehet érezni a megfelelő erőre és irányzékra. Egyedül a tejivással akadtak problémáim.



A tejivással? Ezt most nem értem…
Ohh, bocsánat! Elfelejtettem említeni, hogy játékbeli karakterem sok sérülést szerez a csaták során, de a pályákon fellelhető tejjel ezek orvosolhatóak. Mindössze a Move irányítót kell a szádhoz emelni, mintha egy üvegből innál, és Deadmund is azonnal iszik. Pontosabban épp az a gond, hogy nem azonnal. Ezt a mozdulatot nehezen érzékeli a rendszer, pedig olykor jól jönne a gyors gyógyító tej a harcok hevében.

Mondanál néhány szót a díszletekről? Milyen a technikai megvalósítás?
Ha egyetlen szóval kellene összefoglalnom, azt mondanám: kedves. Biztosan láttál már szebbet és jobbat, ehhez a játékhoz mégis passzol. Igaz, hogy a történet a középkorban játszódik, de a rajzfilmeket idéző grafika, az erős színek, éles kontúrok inkább egy mese hangulatát adják vissza. És ez így van rendjén, hiszen a Medieval Moves elsősorban a gyermekeket, vagy a csemetéikkel együtt játszó szülőket célozza meg. Azért még a harcedzett Battlefield- vagy Modern Warfare-veteránok is eltölthetnek vele néhány órát. Ma már nem számít hatalmas technikai újdonságnak, de érdemes megemlítenem, hogy a játék sztereoszkópikus módot is kapott. Így a 3D-tévék tulajdonosai a térbeli élményt is választhatják.

Kedves Edmund! Köszönöm az interjút!
Én is köszönöm a lehetőséget. Jó olvasgatást, és persze jó játékot kívánok minden kedves Konzolt olvasónak!

MEDIEVAL MOVES

6

Kiadó: ***SCEE***
Fejlesztő: ***Zindagi Games***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Szasa

Start the Party! Save the World

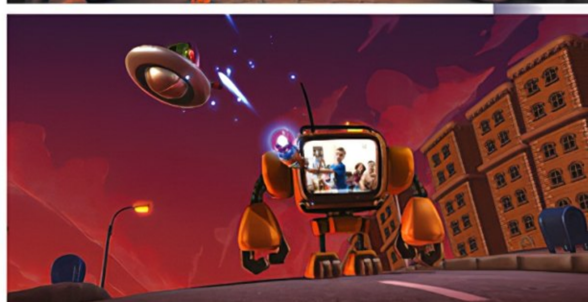




A mozgásérzékelős programok piacán a PlayStation Move kínálata a lehető legszélesebb spektrumot öleli fel. Aki valóban gerjed erre az irányítási formára – és az általa prezentált, a hagyományostól eltérő játékélményre –, az más konzolon nem talál ennyiféle stílusú címet, melyek között gyerekeknek, tinédzsereknek, sőt felnőtteknek, kezdőknek és haladóknak célzott játékok is akadnak szép számmal. Bár a legtöbb Move-os szoftver rendelkezik multiplayer-opcióval, azért van egy kategória, amit egyértelműen „partijátéknak" lehet aposztrofálni, hisz könnyed, áldásos hatásukat akkor fejtik ki igazán, ha egy baráti társaság, vagy egy család szórakozik velük.
A Sony Move-os programcsaládjának központi eleme a 2010-ben debütált Start the Party! volt, mely, mint az a címéből is egyértelmű, egy olyan partijátékos kollekció, ami több, egyszerűbb minijáték felsorakoztatásával teremtett remek bulihangulatot. A StP! a grafikáját és irányítását tekintve is az egyszerűbb, funkcionális megoldásokra törekedett, hogy minél könnyebben, minél felhőtlenebbül, bárki által ugyanolyan problémamentesen legyen élvezhető. Hozta is ez elvárható szintet, minden gond nélkül. Most 2011 év végén megérkezett a folytatás, Start the Party!: Save the World címmel.

„Save the World", azaz „Mentsd meg a világot!". A második epizód alá ezúttal sztorit is pakoltak a fejlesztők, akik egyébiránt nem ugyanazok, mint az első game esetében. A szitu antihőse Dr. Borzasztó, aki a Föld elpusztítására, és az emberek terrorizálására tette fel az életét. Hogy őszinte legyek, az alapfelállás számomra eleve kicsit meglepő, ugyanis a lemezen található húsz különböző minijáték majdnem mind arról szól, hogy valahol – égen, földön, vagy akár a víz alatt – katasztrófahelyzet van, így a játékoson, vagy játékosokon múlik a szerencsétlen és nyomorult delikvensek sorsa. Érdemes belegondolni, hogy ha az ember a kölkeit játszatja, vagy velük mókázik, neadjisten' a szalonspicces haverjaival őrültködik egy buliban, vajon sipákoló embereket akar-e megmenteni, vagy inkább valami vidám stuffal bolondozni? A StW témaválasztását annak ellenére öngólnak érzem, hogy maga a tálalás gyerekes – bár semennyire sem vicces.
A húsz választható game-et 1-4 player űzheti felváltva (minimális mértékben bele is lehet szólni egy másik irányítóval a többiek ügykődésébe, de ez bezavarás, nem pedig segítség). A játékmódok terén mindössze kettő lehetőség áll rendelkezésre: a Free Play, ahol szabadon lehet próbálkozni egy adott időintervallumban, és a Survivor, ahol minél hosszabb ideig kell kitartani, hibázás nélkül. A végcél mindig a legjobb pontszám elérése.
Sajnos, ahogy a témával, úgy a megvalósítással is akadnak súlyos problémák. Miután egytől egyig az összes opciót kipróbáltam, nagyjából az jött le, hogy a játékok egyharmada csapnivaló, egyharmada a funkcióját betöltően középszerű, és csak a maradék egyharmad az, ami valóban élvezetes. Nagyon tetszett, amikor futószalagon érkező robotokat kellett összeszerelni, vagy a halakat/búvárokat csónakba menteni, sőt frankó volt a lövöldözés is az ufókra, de azonnal agyonvágta a kedvem, amikor a képernyőre rajzolva kell meteorokat kivédeni, vagy egy hajóról vízbe ugráló matrózokat bezsákolni.





De hol a hiba? Elsősorban az irányításban, másodsorban az eltúlzott sebességben. Nehezen tudom megérteni, hogy egy olyan pixelpontos periféria esetében, mint a Move, mely számos alaklommal bizonyította már, hogy 100%-os, milliméterre pontos lekövetésre képes, miért kell olyan megoldással találkoznom, hogy az egyébként tökéletesen bekalibrált kontrollert egy-egy alkalommal a padlóba(!) verem, ha el akarok kapni valamit, máskor meg a rendelkezésre álló kb. négy méter széles sáv is kevés(!) arra, hogy sikeresen elvégezzem a feladatokat? A StW tehát kezelését tekintve időnként elég gyatrán muzsikál, és ehhez még hozzájön igen puritán, mondhatni buta látványvilága is.
A játék egészére az önfeledt szórakozás helyett az idegbeteg sietség és kapkodás a jellemző. Van olyan pálya, ahol mondjuk űrhajókat kell elemenként felépíteni, de az egész menet mindössze egy perces lehet, így mire belejönnél, már gyorsan vége is. Űz, hajszol és presszionál a szinte mindig kellemetlenül szűkre szabott időkorlát, amibe még egy felszabadult nevetés, vagy a társaság felé vetett vicces komment sem fér bele, mert a képernyőn elmebeteg módon peregnek az események.
Sajnos nem tudok sok jót mondani a játékról. Jó lett volna szeretni, de nekem nem sikerült. Inkább ideges lettem tőle, minthogy kikapcsolt volna. Ami jó benne, az önmagában nagyon kevéske.



START THE PARTY!: SAVE THE WORLD

3

Kiadó: ***SCEE***
Fejlesztő: ***Supermassive Games Ltd.***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Martin

NEED FOR SPEED THE RUN

Ágyúgolyó futam!

Jack Rourke szerencsés ember. A maffia szeretné eltenni láb alól a tartozásai miatt, és bár ritkán, de van, aki az ilyen helyzetekből is megmenekül, Jack pedig az ilyen emberek közé tartozik. Sőt! Épp megússza a kivégzését, máris a segítségére siet egy ismerőse, Sam, a vörös hajú lány, aki felvázolja neki az egyetlen lehetőséget a túlélésre. Illegális verseny, keresztül Amerikán, San Francisco-tól egészen New Yorkig, a feneke alá tolt csúcskategóriás autókkal, Sam pedig még a nevezési díjat is állja.

„Amerikai Vakáció"

Az elképzelés jó, ennek megfelelően az egész játék erre a versenyre van felfűzve, ami így egy látványos tájakon zajló ámokfutást eredményez a két part között. A The Run főleg a tavalyi Hot Pursuit által lefektetett alapokból merít, gondolok itt az autók viselkedésére, a használható, bevethető segédletekre, és az összhatásra – ami jó volt, jó most is. A Black Box csapata idén a játékmenetet megspékelte különféle akcióelemekkel, filmes hatást kölcsönző betétekkel. Ezeknek egy része a már korábbi beszámolóinkban (E3, GC) ismertetett átvezető jelenetekben ölt formát, melyeknek egy hányada interaktivitást is kapott, vagyis a képernyőn felvillanó gombok nyomkodásával lehet ezeket a részeket átvészelni. Szerencsére kevés ilyen van, és furcsa is, amikor a repesztésből átváltva hirtelen kombinációkat kell bevinni, menekülni, verekedni.



Az úton emellett sok esemény történik, melyek lehetnek a természet, a maffia, netán a riválisaink által kiváltott nemkívánatos helyzetek, csakúgy, mint a rendőri aktivitás. Relatíve jó ritmusban váltakoznak az akciójelenetek, mint ahogy a versenytípusok is (hagyományos menet, menekülés, túlélés, párharcok a riválisokkal, időfutamok), amitől ez a grandiózus „sprint" nem igazán fullad monotonitásba. Szívesen sorolnám még a pozitívumokat… amik lassan elfogynak. Elsőre minden jó lesz és új, s nem eme tény evidenciája miatt, hanem mert a nem hagyományos értelemben vett jelenségek, vagyis az ellenfelek, a rendőrök viselkedése, és a forgalom kivételével minden akadályozó elem, illetve esemény előre letárolt, scriptelt. Ha valami nem sikerült, vágj neki újra, és a lökdösődést kivéve minden ugyanúgy, ugyanakkor fog megtörténni, még a rend őrei se állítják máshová a blokádot. Ennek a rendszernek köszönhetően lett értelme az ellenőrző pontoknak, ugyanis egy-egy bukta után ide dob vissza a gép, ami a „reset"-számunkat csökkenti (kvázi élet, vagy idő-visszatekerés). Szó se róla, valóban feszültebbé képes tenni a játékot ez a rendszer (az „újraéledések" száma nehézségi szinttől függően változik, normál fokozaton öt van versenyenként), ám a pályadesign ezt többször is rendesen bosszantóvá teszi. Egy futam adott esetben arról szól, hogy előzz meg adott számú ellenfelet, kerüld el a forgalmat, az akadályokat – melyek a tempó miatt szinte reflexjátékká teszik az egészet –, és maradj az úton. Utóbbi is teljesen jogos lenne, ha nem lenne dugig a játék szivatós, beláthatatlan kanyarokkal, kis tereptárgyakkal, melyek vagy törnek, vagy mi lapulunk tőlük palacsintává – és nem arról van szó, hogy az ember egy táv nagy részét a susnyásban töltse, vagy csaljon, hanem arról, hogy apró, fogható, visszahozható hibák esetén is automatán beránt a gép, esélyünk sincs szépíteni… puff, egy reset elszállt. A riválisokkal az interakció minimális, többnyire ők csinálnak velünk valamit, ezekből se ártott volna több, akár a mi kezdeményezésünk által.

További gond az, hogy ez az amerikai utazás nagyon rövid: ha valaki rendesen nekiül, egy délután alatt keresztülszeli az Egyesült Államokat (a töltést és visszatekerést nem számítva két óra alatt letudható a táv), s a már ismertetett okok miatt az újrajátszási faktor nem éppen magas. Akciódús elemek, „ízfokozók" garmadája teszi látványossá és felejthetetlenné az utat, ez tény, ámde igencsak jól jött volna már alapból az alternatív útvonalak betervezése, ami alapján többfelé ágazó szakaszok jól balanszírozott kombinációjával lehetett volna variálnunk. A fejlődés, mint olyan, manapság szinte semmiből se hiányozhat. XP-t minden játékmódból kapunk, ami a









már ismert funkciókat nyitja meg, vagyis a nitrózás, a szélárnyék használata, de még az, hogy veszélyes, vagy épp profi vezetésért extra tapasztalati pontokat kapjunk, az is mind bizonyos szintek után nyílik meg. A továbbiakban a fejlődés új autókat, a játékbeli profilunk csinosításához ikonokat, háttereket takar, illetve a sztoriban nyílik meg a másik opció, a Challenge Series, ahol a már ismert pályákon kell különböző kihívásokat teljesíteni, medálokért és autókért cserébe. Ez a szegmens önmagában hosszabb, mint az alap kampány (szavatosság kitolva), s ami emellett rossz pont: ez a két offline játékmód van csak, holott manapság más autós játékokban ennél sokkal több lehetőséggel kecsegtetik az embert.

Online jobb a helyzet: különböző ún. „Playlist"-ekből válogathatunk (pl. Supercar Challenge), ezek tartalmáról szavazhatunk, illetve a The Bonus Wheel a győztesnek extra jutalmakat is ad, amibe autók is beletartoznak. A várakozás is a múlté, egy éppen futó versenybe is beszállhatunk, igaz, az utolsó helyre raknak, de közel a többiekhez. Mindezt áthatja az Autolog már jól ismert intézménye, a szokásos statisztikákkal, megosztható eredményekkel, fotókkal, ám a barátaink idejét egy adott pályán valós időben viszonyítja a rendszer a mi aktuális teljesítményünkhöz, ami arra sarkallja az embert, hogy jobban odalépjen. Ez apró, de jó, ösztönző újítás. Nemkülönben jó mérce arra is, hol veszítünk sokat, hol lehet egy levágás, rövidítés stb.

A fejlődés tehát a játékon belül egységes, az autókat (amikből igen szép mennyiség sorakozik fel) több részlegből oldhatjuk fel. Pénz nincs, tehát a tuning ugrott, bár ezt a The Run szabályai önmagában adják. Ami talán zavaró lehet, hogy a netes részen kívül mindenütt kötött, melyik teljesítménykategóriából csemegézhetünk. A megkötések a járműpark egyes részeire is érvényesek, nem használható minden mindenütt, valamit csak online, a hajszában, vagy a Challenge-ben lehet. Sőt a The Run alatt csak és kizárólag (ha a sztori nem követeli meg) a benzinkutaknál válthatunk. Ezek az út mentén vannak, vagyis valós időben kell felfigyelni rájuk, majd kvázi berepülni. Ekkor ugyan minden megáll, ám a csere ettől még körülményes, és akármennyire gyorsan visszatölt minket a pályára a gép, kicsi, de mérhető időveszteséggel jár az akció. Kis segítség lehet (felismerni a színeiből), hogy bár a kijelzőn alig látható a jelzés, ha Shell kutat látunk, oda száguldjunk be a váltásért. A nafta tuti V-Power, csak győzzük kihasználni ugyebár. SMART pont ellenben nem jár érte, kár azokért az „ingyen" hamburgerekért.

Az árkád jelleg ellenére a verdák különböző kezelhetőségi csoportjai valóban érezhetőek, de többnyire csak hátráltató eltéréseket tartalmaznak. Hátráltat, mert a tempó eszeveszett, így egy az aszfalthoz préselt kocsival nagyobb eséllyel nyerünk, mint egy zabolátlanabbal, farolósabbal, lomhábbal. A körülmények pedig, mint már mondottam, jócskán megkövetelik, hogy a tapadás csak egy legyen a sok közül, amire figyelnünk kell, nem egyszer lesz szó szerint káosz a képernyőn.

Más aspektusaiban vegyes összképet fest a The Run. A hollywoodi hatáshoz jó vágás, igencsak eltalált zenei aláfestés, és hangeffektek társulnak, ám az animáció, és maga a vizuális szemtáplálék összessége már hagy némi kivetnivalót maga után. A Frostbite 2-motor jó szolgálatot tesz (főleg, hogy a Battlefield 3-hoz szánták), szó se róla, és nagy dicséret jár, amiért Amerika megannyi csodás, látványos táját, arcát ismerhetjük meg, különböző időjárási körülmények között. Akarva akaratlanul beugrott pár kellemes emlék, mivel sok helyszín emlékeztet a korábbi részek jellegzetes pályáira, legyen az az NFS 3-ból, illetve főként a HP2- (PS2), Undeground- vagy Carbon-epizódokból. Egyedül a városok azok, ahol a legjobban kiütköznek a hibák: a néhol gyengébb minőségű textúrák, az elnagyolt kidolgozottság főképp itt érhető tetten.

Akármennyire jellemzik hibák és hiányosságok az őszi NFS-t, és akármennyire is értetlenkedésre ad okot az, hogy ezen mi készült három évig, a kampány nyomot tud hagyni az emberben. Én a The Runtól többet vártam. Szerintem a koncepció jó, noha a scriptelt részeket kiválthatná itt-ott egy jobb AI, emiatt egy hosszabb folytatást is szívesen látnék, mert ez a fajta hajsza nagy ötlet. Jöhet Európa!

NEED FOR SPEED: THE RUN

6

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***EA Black Box***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

RBaly

CALL OF DUTY MW3

Best of Call of Duty

Férfi és nő. Annyira hasonló, és némileg mégis más. Illetve nemileg is. Bár az egyenjogúság kivívása óta, valamint a megállíthatatlanul terjedő népbutító eszközöknek köszönhetően a határok egyre jobban elmosódni látszódnak, azért vannak olyan „apróságok", amelyek különbséget tesznek közöttünk. Ezek közé tartozik többek közt, hogy rajtunk, a hímnem képviselőin nem mutat olyan jól a tanga, a harisnya, meg a tűsarkú (sok egyéb mellett), illetve az, hogy egy férfi soha nem mondana olyat, hogy „olyan depi vagyok, hogy mindjárt öngyi leszek", ahogy azt sem, hogy „ajcsi", „uncsi", és hasonszőrű társai. Aztán ott van még az a különbség is, hogy ha virtuálisan vagy fizikálisan a kezünkbe kerül egy lőfegyver, akkor azt használni is szeretnénk. Talán mindez arra vezethető vissza, hogy mindannyian a domináns hímek akarunk lenni a saját kis szemétdombunkon. Ha háborút nem is indítanánk ezért, és az erkölcs elfojtja állatias ösztöneinket, azért pacifistább megoldások is léteznek, mint például a huszadik-, és még inkább a huszonegyedik század forradalma: a videojáték. Mi vagyunk azok, akik évente simán megveszünk egy katonai shootert, és azok, akik órákig, napokig, hónapokig róják a virtuális csatamezőket, hogy online ellenfeleket keressünk, akiknek legyőzésével bizonyíthatjuk: mi vagyunk az a bizonyos egyetlen legény, aki talpon van e vidéken. Asszonyaink? Persze, van olyan nőstényállat, amelyik éjjel-nappal valamelyik katonai FPS-t nyomja, de az átlag nem ilyen.

Barátnőm például utálja a stílust. Nem a fegyverekkel, nem a lövöldözéssel, hanem magával a háborúval van baja, legyen szó virtuálisról, vagy valódiról – a sok szenvedés és halál miatt. Így van ez rendjén, és bár igazat adok neki, én minden évben várom az aktuális megjelenéseket ebben a műfajban. Mert mélyen belül ott van a démon, ott van a vadállat, amely ki akar törni, amit meg kell etetni. Az eladások pedig azt mutatják, a többségünk ugyanígy van ezzel, éppen ezért nem volt meglepetésszerű a hatalmas összecsapás, amely az EA, és az Activison üdvöskéi között zajlik le ebben az évben. A Battlefield után egy héttel a Call of Duty-franchise is megújulni látszódik a nagy bankrobbantás reményében, a kérdés már csak az, hogy mindebben sikerrel jár-e.

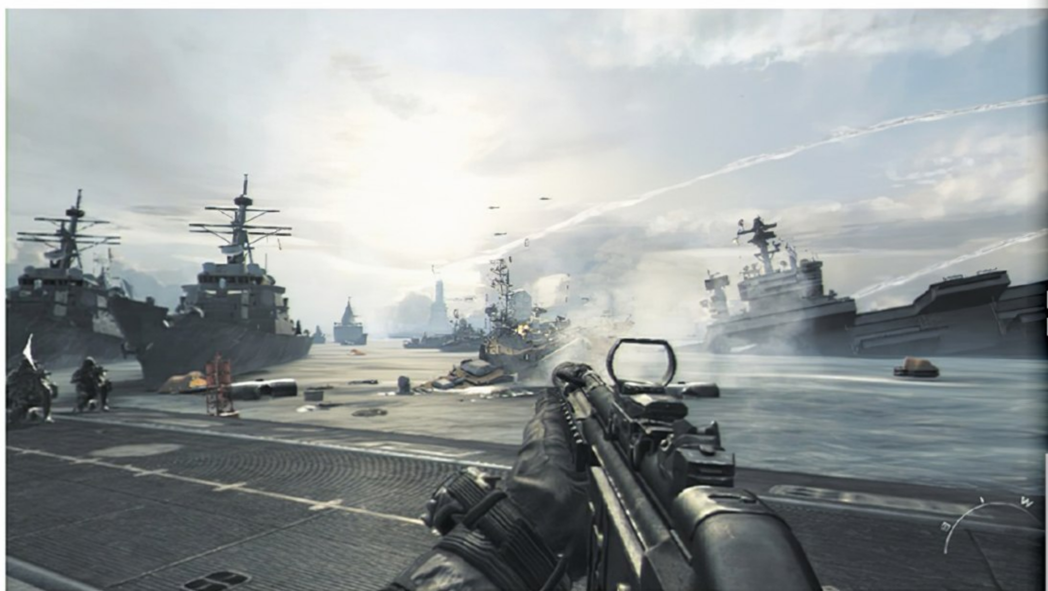
A Modern Warfare harmadik részének sztorija pontosan ott folytatódik, ahol az előzmény abbamaradt. Makarov és apró kis csapata továbbra is kavarja a bili tartalmát, ami olyan jól sikerül, hogy globális szinten folynak a harcok, méghozzá rengeteg áldozat életét követelve ezzel. Kezdésnek egyből New Yorkban, a Fal utcánál tapasztalhatjuk meg, milyen lenne manapság egy ilyen összecsapás. Szinte levegőt venni sincs időnk, annyira intenzív a harc a bevezetőben. Minden robban, minden omlik mindenfelé. Fejünk felett rakéták és gépek húznak el, kormos füst rontja a látási viszonyokat, a hatalmas üvegtornyok, felhőkarcolók megcsonkított romjai intő jelként magasodnak előttünk. Az első tízpercek ámuldozással telnek el, miközben figyelem a környezetet, és rush-módba kapcsolva sorra szedem le az ellent.
Azután a víz alatt találom magam, ahol egy hatalmas tengeralattjárót lékelünk meg egy kis robbanóanyaggal. A felszínre bukkanó fémóriást belülről is sikerül megszemlélni, miközben a legénységet nagy alapossággal tesszük hidegre – vissza ki a vízre, ahol szembetalálkozom a trailerben már látottakkal: hajók robbannak szét, vagy tűnnek el a mélyben, süvítő rakéták szedik le célpontjaikat, miközben egy motorcsónakban száguldozva igazán aprónak kezdem érezni magam, és azon gondolkozom, hogy élőben már biztosan túl lennék egy nadrágcserén. Már ha még élnék.
Kis váltás, és jön a nagy csavar, avagy a személyiségcsere, amelynek segítségével az orosz elnök egyik testőrének bőrébe bújok. A repülőgépet támadás éri, így társaimmal a főnököt, meg a lányát védem, amit kicsit megnehezít az ide-oda rázkódás, arról nem is beszélve, hogy még egy a levegőben repkedve lezajlott pisztolypárbaj is vár rám, ami azért nem mindennapos élmény. Ám a gépet nem sikerül megmenteni, ezért pár percen belül kóvályogva térek magamhoz a lángoló roncsok közt, az éjszaka közepén. Mindenhol a gép darabkái, mindenfelé holttestek és sebesültek. A keresőhelikopterek reflektorainak fényében pedig megpillantom az ellenséget – nincs idő a pihenésre, vagy arra, hogy összeszedjem kicsit magam. Menni kell, teljesíteni a feladatot.

Mindezek után jön Anglia, megtapasztalhatjuk a vegyi fegyverek borzalmas hatásait, ellátogatunk még többek közt Párizsba, Oroszországba, miközben ikonikus építményeket tipornak a földbe az emberéletet, erkölcsöt, és tisztességet hírből sem ismerő talpak. Az ellenállók oldalán harcolhatunk, akikkel az utcákon átrohanva azt érezhetjük, egy falkában vagyunk, és igaz ügyért harcolunk. Egyéb helyszínekre látogatunk el, és tulajdonképpen bejárjuk a világot – persze mindezt tesszük úgy, hogy a tempó csak nagyon ritkán lassul be egy kicsit, így a Modern Warfare harmadik részéről elmondható, hogy a megfogyatkozott Infinity Wards, és a Sledgehammer Games gyermeke (amelybe





besegített itt-ott a Treyarch, a Raven, és a Neversoft is) minden eddiginél nagyobb kalandba rángatja bele a játékosát. Egy igazi adrenalin-bombába, amely nem enged, amely nem hagy nyugodni, amíg a normál fokozaton nagyjából négy és fél, nehezebb beállítások mellett pedig kábé öt-hat órás kampány végére nem érsz. Szólnak a fanfárok, no meg a heroikus dallamok, amelyek Hans Zimmer (A szikla, A sötét lovag stb., többek közt a MW2 muzsikájával, ami vissza is köszön) és Steve Jablonsky (Transformers, A sziget, Gears of War 2-3) stílusában keresik libabőrt okozó útjukat a hallójáratainkban – Brian Tyler, a Végső állomás zeneszerzője ismét jó munkát végzett. Embereink hangját olyan sztárok adják, mint a megszokott Bill Murray, Kevin McKidd (aki a Trainspottingban szerepelt, rossz ember nem lehet), vagy éppen Idris Elba. Tulajdonképpen úgy tűnhet, minden abszolút összeáll, hiba még csak nagyítóval keresve sincs az összképben, ám sajnos csalódást fogok okozni: a fejétől bűzlik a hal, és ez a MW3 esetében nagyon is igaz.



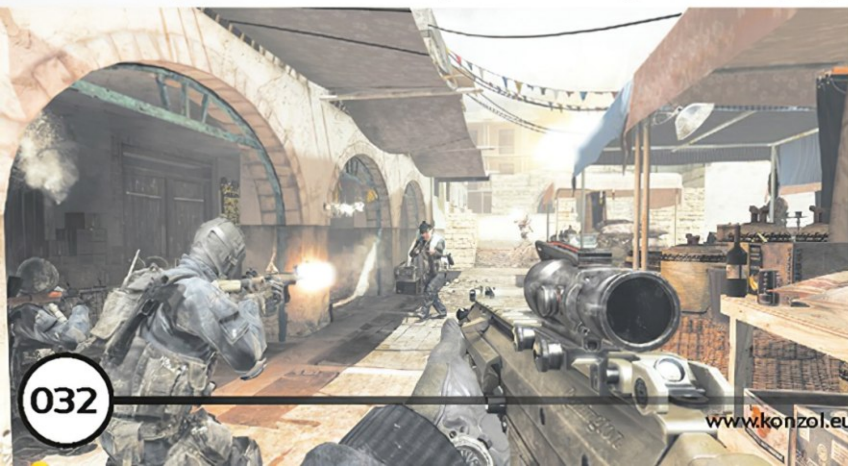
Az Activision ugyanis annyira belekényelmesedett a CoD-széria sikereibe, hogy úgy tűnik, a recepten nem is akaróznak változtatni. Értsd úgy, hogy semmiben. Az hagyján, hogy összességében jól néz ki a program, ám az alatt mégis egy agyon toldozott-foltozott grafikus motor fut már hosszú évek óta. Az is hagyján, hogy a mesterséges intelligenciára ugyanennyi ideje nem futotta a fejlesztőktől – ahogy mindig, ellenfeleink és csapattársaink droid módjára tüzelnek, bujkálnak és futkároznak, amíg meg nem indulunk a cél felé, sőt arra is képes ez a bájos kis banda, hogy az utcán sokadmagammal haladva azt vegyem észre, hogy az egyik sarokba szorult ellenlábas simán elálldogál a mellette elszaladó kábé öt-tíz baráti katona mellett, akik szintén oda sem bagóznak rá, de ahogy engem meglát, egyből tüzelni kezd. Na hagyjá' má'. Mindegy, ezeket már megszoktuk, elvégre a sorozat részét képezik a kezdetek óta.

Mindez hagyján. A nagyobbik baj az, hogy a sok robbanás és egyéb látványeffekt mellett még én is majdnem elsiklottam a szomorú tény felett: a MW3 repetitív, ám ezt teszi olyan mértékben, hogy a korábbi részeket ismétli újra és újra. Barátunk után kúszunk a földön, miközben az elhaladó járműtől mozog a talaj, és katonák néznek és világítanak be az ablakon ellenség után kutatva. Rögzített mesterlövészpuskával szedjük le a célpontokat, vagy kúszunk ismét a földön fekve a sniper-küldetésnél. Partra szállunk. Berobbantjuk, rúgjuk az ajtót, azután lassított „kamerafelvétellel" díszítve lőjük agyon a bent lévőket – lehetőleg úgy, hogy túsz is legyen a közelben, akit egy fejlövéssel kell megmenteni. Egy haladó gépjárműn csücsülve szedjük le a minket követő autókat. Földre kerülésünk után a ravaszokat nyomkodva kúszunk a leesett fegyverért. Tovább is van, soroljam még?



Mindezek tükrében elmondható (sajnos), hogy a MW3 egy Call of Duty Best of, amely a sorozat legismertebb, legmaradandóbb pillanatait idézi folyton folyvást, hiszen a gépezet működtetői pontosan tudják, mitől döglik a légy, és ezt ki is használják. Úgy teszik mindezt, hogy közben abszolút hülyének nézik a játékost, elvégre semmi hajlandóságot nem mutatnak a változtatásra – legyen szó a külsőről, a mesterséges intelligencia programozásáról, vagy a legsúlyosabb: akár az átélt élményről. Mindezt pedig egyetlen egy dologgal igyekeznek veszett módon palástolni. A nagyobb és több elvével, ami a sok-sok robbanást, rombolást jelenti. Igen, az összkép káprázatos. Lenne, ha nem éltük volna már át egy párszor. Lehet engem szidni a sziklaszilárd véleményemért (miközben nem vagyok a sorozat ellen – mondhatnám úgy is, nem ellene szólok, hanem érte), vagy el lehet azon gondolkozni, vajon hogy van az, hogy ezt a DLC-nek jellemezhető dolgot így ki merik adni, az átlag játékoknál magasabb árfekvésben. Éppen ezért akartam eredetileg hetest adni. Csak aztán nekiestem a többjátékos módnak.

A széria mindig is híres volt az internetes küzdelmeiről, és bár azt sokan leszólják a Battlefieldekben tapasztalt hatalmas területekkel szemben, nem lehet elmenni a tény mellett, mennyire pergős, mennyire hangulatos a Duty-k multiplayer-szegmense. Ez most sincs másként. A majdnem húsz alappálya (előre elkönyvelhetők a DLC-k) a játékosok igényeinek megfelelően lett kialakítva a szűkös helyszínekkel, a séma pedig majdnem a szokásos, jól bevált recept. Újdonságként két játékmód került a terítékre (egy dögcédulákat gyűjtögetős,









Az év legnagyobb háborúja, legkeményebb csatája tehát minden fronton lezajlott, az eredmény pedig bőven nem olyan egyértelmű, mint azt vártuk volna. Az állás döntetlen. Ráadásul úgy az, hogy egyik résztvevő sem bizonyította be azt, hogy jobb akart lenni a másiknál. Bár a hadszíntér már a kiadók között is kialakult, az ismét kiderült, hogy nagyobb volt a füst, mint a láng, amely közben a világ virtuális másolatának nagy részét felégette. Ezek félig kész játékok, újabb lehúzott rókabőrök, amelyek nem adtak bele apait és anyait, mert a gépezet túlságosan a szájkaratéval, az emberekbe sulykolt okosságokkal volt elfoglalva, ami rengeteg zöldhasút felemésztett. Persze a sorozatok fanatikusai jól odamondogatnak egymásnak az internetes fórumokon, de ez még nem siker, ez csak a jól sikerült marketinges kampány eredménye, amivel ismét össze lehetett ugrasztani az embereket. Azonban ideje lenne végre igazán alkotni. Ideje lenne változtatni. Mert ez talán az utolsó alkalom arra, hogy elnézőek legyünk, éppen elég idő volt a fejlődésre, a revolúcióra. Az emberek szeme pedig szépen lassan kinyílik, és észreveszik, hogy a látványos elemekkel, a sok robbanással megvezették őket, mert a bombasztikus ötletek mögött lustaság és ötlettelenség rejlik, ami semmibe veszi az elvárásokat, és azt a pénzmennyiséget, amit a hobbinkra költünk. Akkor pedig ez a nyolc pont is elképzelhetetlen lesz. De majd jövőre meglátjuk, merre vezet tovább a háborús FPS-ek útja, addig pedig elleszünk ezekkel a friss címekkel, vagy legalábbis komoly kampánytartalom hiányában a többjátékos módjukkal.

meg egy zászlóvivős), illetve a fejlődési rendszer lett kicsit feltuningolva (többek közt a fegyverek tulajdonságait is össze-vissza változtathatjuk). A jó előre beharangozott Elite-opció hazánkban is működik, de sokat nem ad hozzá a játék élvezeti faktorához. Visszatért a sztorizgatós Spec Ops is, amelyen belül még egy új Survival-módot is kapunk, ami tulajdonképpen egy Horda-, náci zombik-másolat, avagy a hullámokban támadó katonákat, helikoptereket kell kis csapatunkkal megritkítanunk – közben fegyvereket vásárolhatunk az ölésekkel járó pénzösszegekből, vagy akár különleges támadásokra is fordíthatjuk az apanázst. Ez a szegmense egyébként kifejezetten élvezetes a játéknak, no nem mintha a sima többjátékos háborúzás rossz lenne… a Domination eddig is a kedvencem volt, és ez most sincs másképpen.
Ez tehát a MW3. Egy CoD-válogatás, amelyben ugyan próbálkoztak a fejlesztők ezzel-azzal, mégis klónozás szaga van a végeredménynek, ráadásul a drámainak beállított jelenetek sem nagyon hatják meg az embert, érzelmileg annyira kihajtják a játékosból a maximumot a sok-sok pirotechnikával és látványorgiával. Úgy érzem, ez az a pont, ahonnan sürgősen lépni kell valamerre, különben egyhelyben toporgás lesz a dolog vége (ami már el is kezdődött). A lezárás után azt gondolom, remek lehetőségnek bizonyul, hogy a Modern Warfare elnevezésű szórakoztató központ bezárja a kapuit (legalábbis erre lehet következtetni, de került már Marlon Brando a halála után két évvel Superman-filmbe, avagy manapság semmi sem szent), és talán ez egy új korszak kezdete lesz – más kérdés, hogy Bobby Kotick, és a marketing, illetve a pénz hatalma mellett csodákban már nem annyira hiszek, mindenesetre remélem a legjobbakat.

CALL OF DUTY:
MODERN WARFARE 3

8

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***Infinity Ward/Sledgehammer G.***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-18 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Böjtös Gábor





Sün!

Kezdem a jó hírrel: a Sonic Generations nem lett rossz játék... Miután mindenki zokogva felhívta az édesanyját, együtt énekelt a madarakkal, és lefutott egy fél maratont, azért folytatnám is: annyira nagyon jó sem.
Két generáció, két sün, az új és a régi. Mindkettő pont ugyanaz, ami eddig volt: előbbi továbbra is sokszor kiborító és béna, utóbbi pedig továbbra is olyan dicső, mint egykor. De nem csak a címszereplőt, magát a szoftvert is kettősség jellemzi. Nem mondom, hogy a két Sonic kalandja nem fog kellemes, nosztalgikus perceket okozni, pláne a rajongóknak, a kérdés csak az, hogy mennyire lesz mindez elegendő?



Történetünk szerint Sonic születésnapján (idén töltötte a 20-at) egy ismeretlen eredetű sötét erő elrabolja a barátait, és felborítja a tér és idő rendjét. Ami engem illet, a haverok ott pusztulhattak volna, ahol vannak, gyakorlatilag az elmúlt 10 év Sonic-játékaiból félig ők ölték ki a lelket, és most is csak azt teszik, amihez értenek: idegesítenek. A múlt, és a jelen Sonic-ja tehát össze kell fogjon, hogy megmentsék a világot, és a roh... a drága barátainkat.
Körülbelül a kezdő jelenetsor már bőven elegendő lett volna a sztoriból, fölösleges volt további részletekbe bocsátkozni – az erőltetett, ostoba dialógusok, és az egyszerűen vérgagyi történetvezetés miatt jobb lett volna, ha a cselekmény minél kevesebb teret kap, és a játékmeneté a főszerep. Annál is inkább, hogy érthetetlen módon a CG-animációk is jóval gyengébbek lettek, mint az előző részben. Na de nem is ez a lényeg, hanem maga a játék.

A két Sonic összesen három éra háromhárom világán kell, hogy keresztülrohanja magát, és eljusson a mega-időfaló bestiához. Minden világ két pályából áll, egyiken a régi süni régimódi játékstílusával, másikon a címszereplő mai verziójával száguldozhatunk.

Kezdjük talán a megnyerőbbel, a klasszikussal. Valószínűleg a Sonic Team is érezte, hogy ha ezt nem csinálják meg jól, akkor már tényleg a kutya nem fogja megvenni a következő szoftverüket, így olyannyira odatették magukat, hogy bátran állíthatom, valóban megcsinálták: ez tényleg igazi, vérbeli Sonic-élmény! Sőt azt is meg merném kockáztatni, hogy a pályák még a negyedik epizódban tapasztaltaknál is sokkal jobbak, hangulatosabbak lettek. Ezekre én tényleg boldogan tekintettem, hiszen éreztem, végre méltóképp folytatódik az egyik kedvenc karakterem szériája, végre érzem azt, amit annyi éven át nem. Ráadásul az igazi, klasszikus pályák újraélése után olyan helyszíneket is megtekinthettem kétdimenziós pompájukban, melyeket anno az Unleashedben, vagy a Heroes-ban átkoztam, és most mégis gyermeki tekintettel rohangáltam rajtuk. Amikor az újraálmodott Green Hillre érkeztem, alig akartam hinni a szememnek. „Sonic feltámadt!" – mondtam magamban. Aztán persze jött a pofon.
A játék már a legelején figyelmeztet, hogy a kétdimenziós pályákat szánták könyynebbnek, a nagyobb kihívást majd az újgenerációs szintek adják. Én inkább nevén nevezném a dolgokat, és kimondanám: bár az első egy-két világban ez még nem jön le, de bőven akad olyan helyszín, ahol ezek a menetek közel irányíthatatlanok. Én már az Unleashednél is megmondtam, hogy nem az teszi a legjobbat a sebességérzetnek, ha minél többször kapunk epilepsziás rohamot, hanem az, ha végre kezelhető a játék. Addig persze nincs is gond, amíg a szoftver egy csőben tart, és gyakorlatilag a boostoló gomb végtelenített nyomása mellett vigyorgunk, mint egy hülyegyerek, azzal én is elvoltam. De jó néhány pályával elkövették azt a hatalmas hibát a fejlesztők, hogy szabad teret adtak, és onnantól kezdődtek a bajok. Nem egyszer, nem kétszer, de talán hússzor is leestem annak hála, hogy főhősünk úgy érezte, újra a Sega Genesis-es Sonic Pinball címszereplője. Csak azt nem értem, miért kellett ezt így megoldani? Jó, egy kicsit valószínűleg a túlzott linearitás miatt is morgott volna jó pár rajongó, ám azt hiszem,













az még mindig vállalhatóbb lett volna, így ugyanis megint az az érzésem támadt: a Sonic Team még mindig a Banánhéj Díj örökös nyertese akar maradni, ugyanis ha valamit végre igazán jól oldanának meg, azt gyorsan el is rontják valamivel. Szerencsére több a zártabb útvonalú pálya, így az elhalálozások száma nem lesz annyira nagy, azonban még a szűkebb, folyosószerű helyszíneken se ringassuk magunkat abba a naiv álomba, hogy bármit szándékosan felszedhetünk. De azért, hogy ne álljak egyoldalúan a dologhoz: még így, ennyi bakival is élvezhetőbbnek találtam ezeket a pályákat, mint az Unleashedet a legjobb pillanataiban, szóval némi fejlődés tapasztalható, még ha nem is drasztikus.

Összesen tehát adva van kétszer kilenc, összesen 18 pálya, plusz négy bossfight. Ezek kipörgetése viszonylag gyorsan fog menni, 5-6 óra alatt teljesen könnyed tempóban is el lehet jutni a stáblistáig. Hogy némileg növeljék a szavatosságot, minden világhoz további tíz challenge-et párosítottak, melyek között vannak egészen élvezhetők, ötletesek, de akadnak vállalhatatlanul gagyik is. Még ha mindegyiket a lehető legjobb értékelésre is teljesítjük, az összesített játékidő akkor sem fogja meghaladni a 10-12 órát, ami multiplayer és némi további extra tartalom hiányában azért nem túl sok.

Ami pedig a tálalást illeti, itt is ugyanazt a felemásságot éreztem, amit az egész tesztelési idő alatt. Adva van egy nagyon erős soundtrack, a legjobb Sonic-os dalok remixeivel telepakolva. Aztán ott van a grafika, ami a közepesnél egy halovány fokkal jobb – az oldalnézetes részeknek a stílus még jól is áll, de a háromdimenziósaknak már kevésbé. A sebességnek köszönhetően persze a részletek elvesznek, ám ha kicsit lelassítunk, rögtön szemet szúrnak a hiányosságok, a látványosabb jelenetsorok pedig többnyire fájdalmas framerate-zuhanással kézen fogva érkeznek. A pályák designját illetően megint csak magamat tudom ismételni: a régi jó, az új nem. Előbbi szinte mindig egyszerű és letisztult, persze a részletgazdagabb pályáknál néha-néha kissé elbizonytalanodtam, hogy mi a környezet, és mi az út része, de ez igen ritka jelenség. A mai Sonic terepei vagy egy egyszerű csövet képviselnek (ez a jobbik eset), vagy ha nyitottabb helyekre merészkedünk, rögtön elfuserált akadályokba, vagy szakadékokba ütközünk, aminek következményeképp gyakran fogjuk emlegetni a drága fejlesztők felmenőit.



Na, most következik az a rész, amit ha hússzor nem töröltem ki és írtam újra, akkor egyszer sem. Nem tudtam hova tenni a Sonic Generations-t, így sokáig kerek egy ponttal kevesebb volt az értékelői boxban. Haragudtam a játékra, egyszerűen fel nem tudtam fogni, hogy engedhettek meg maguknak a fejlesztők ilyen súlyos bakikat a helyszínek felépítésében, valamint egy éppen hogy korrekt grafikus motor mellett ekkora belassulásokat, és miért nem voltak képesek még egy érát beletuszkolni a szoftverbe, ahol esetleg új pályák kapnak helyet. Ezeken felháborodva, hosszas vívódás után egy szőrös szívű hatpontos cikk végére raktam pontot, készen arra, hogy leadjam. Azután újra beraktam a lemezt a gépbe, és elkezdtem a klasszikus éra szintjeit, majd tíz perc után kitöröltem az egész utolsó bekezdést a fenébe.

Nevezzetek lágyszívűnek, de én nem tudok ennyit adni a Sonic Generations-nek. A pofátlan, arculcsapós bakik ellenére is érezni azt az igyekezetet, hogy a fejlesztők a karakterük, hősük szülinapja alkalmából kedveskedni akartak. Éreztem, hogy ezt most nekem csinálták. És ha valakinek húsz év rajongás után a játék egy pillanatra sem tudja ugyanazt az élményt hozni, mint egykor, akkor azt hiszem, a hiba az ő készülékében van.



SONIC GENERATIONS

7

Kiadó: ***Sega***
Fejlesztő: ***Sonic Team***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

rolmanus

GoldenEye 007 Reloaded

Amíg Hollywood éppen a leghíresebb angol kém Skyfall címen futó, vadonatúj kalandján dolgozik, addig a játékipar, pontosabban az Eurocom az Activisionnel karöltve éppen a tavalyi, Wii- és DS-exkluzív GoldenEye remake-jét igyekszik eladni az Xbox 360 és PS3 tulajoknak, egy Reloaded utótagot hozzácsapva a címhez. Örülünk?

A kém új ruhája

Annak idején, 1997-ben a Nintendo 64 egyik legmenőbb FPS-játéka volt a RARE stúdió által készített GoldenEye. Az azonos című tizenhetedik Bond-moziból (GoldenEye, 1995) készült játékadaptáció a maga módján megreformálta a műfajt, volt benne például az akkor még teljesen újdonságnak számító lopakodó mód, meg távcsöves mesterlövész puska, így igazán szórakoztató öldöklést sikerült a Pierce Brosnan arcával és eleganciájával zúzó kém figurája köré kerekíteni. A játék kult státuszba emelkedését azonban nem csak kivételes hangulatának, hanem az egyszerre négy játékost foglalkoztató osztott képernyős multiplayer opciójának is köszönhette. Egy egész gamer-generáció számára meghatározó élmény volt a tévéképernyő tenyérnyi csücskén lövöldözni a cimborákkal vállvetve. Na, ezt nevezem én igazi közösségi játéknak! Az Activision ügyesen fedezte fel, hogy bizony lehet piaci potenciál egy olyan játékban, amiről még a Battlefield- és a Call of duty minőségű FPS-ek korában is rajongva beszélnek az egykori N64-esek. Az Eurocom fejlesztésében készült GoldenEye 2010-es Wii-verziója jól sikerült, és ha nem is tudott olyan forradalmi lenni, mint az alapanyag a maga korában, hangulatos múltidézésnek kiváló volt az egykori pályákat, küldetéseket, és történetszálat felvonultató kémesdi. Immár Daniel Craig bőrébe bújva élhettük át újra a legféltettebb és legveszélyesebb szovjet űrfegyver, az Aranyszem utáni hajszát, most pedig HD-köntösben, sok aprósággal, és még több online lehetőséggel kiegészítve vághatunk neki a sok izgalommal kecsegtető, Xbox 360-ra és PS3-ra portolt küldetésnek.

Felrázva és keverve

A lemezt elindítva rögvest három játékmód közül választhatunk: egyszemélyes kampánymódban, MI6-os küldetések során, és online Multiplayer küzdelmekben bizonyíthatjuk, hogy ki a legtökösebb kém a vidéken. A sztorimódban egy kis gyakorlást követően (mely során megtanuljuk használni az amúgy egyszerű és kézre álló gombkiosztást) rögtön a kies Oroszország egy eldugott szegletében találjuk magunkat a 006-os ügynök, Alec Trevelyan oldalán, hogy az MI6 megbízásából jól megdádázzuk Orumov tábornokot, aki éppen vegyi fegyvereket gyártat titkos katonai laborjában. A történet innentől kezdve tartogat néhány meglepetést, hiszen nem követi egy az egyben sem a filmet, sem az eredeti videojátékot. Az alkotók megváltoztattak több részletet, hogy azok jobban passzoljanak a Daniel Craig fémjelezte nyersebb mozis vonalhoz, sőt bevontak néhány jól ismert gonosz figurát is a Bond-filmekből, akik amúgy nem szerepeltek a klasszikus verzióban (pl. a fémfogú



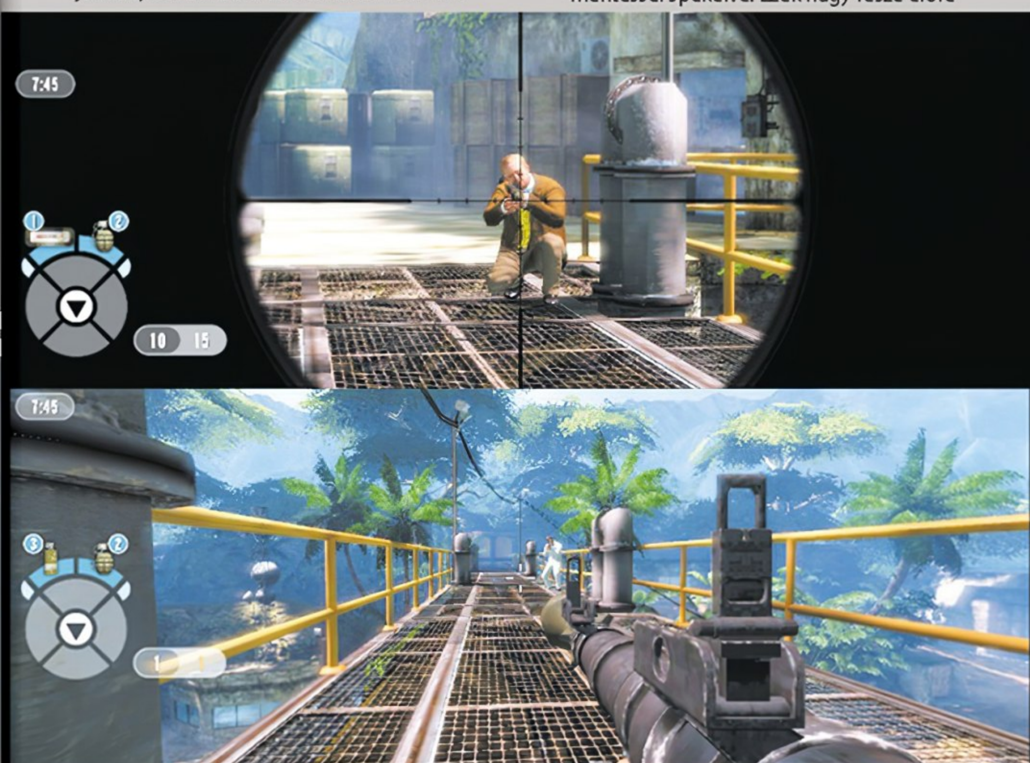




óriás, Jaws, vagy a gyilkos kalapokat hajigáló Oddjob).
Küldetésünk során leghűségesebb társunk a P99-es pisztolyunk lesz, ami mellett további két fegyvert cipelhetünk magunkkal a szembejövők likvidálásának céljából, kezdve a sörétes puskától, a legmodernebb géppisztolyig. A kötelező kémes kütyüarzenált egy szuper okostelefon helyettesíti, ezzel hekkelhetünk meg műszaki berendezéseket, bombától az ajtózárig, de az arcfelismerésnél, és az információk adásánál-vételénél is sok hasznát vesszük majd a mobilunknak, hogy az egyes küldetéseket teljesíthessük. A pályák – lineáris felépítésük ellenére – egészen változatosak, főként, hogy néhány szakaszon kifejezetten hasznos, ha a mozgásérzékelő kamerákat kiiktatva, vagy éppen a szellőző csatornákon keresztül közelítjük meg az adott célpontot. Ha nem szeretnénk nagy ricsajt csapni, akkor hangtompítókkal, illetőleg a lopakodó móddal operálhatunk az őrök harcképtelenné tételében: az ellen mögé osonva puszta kézzel, változatos brutalitással tehetjük ártalmatlanná áldozatunkat. A tűzpárbajok során a különböző tereptárgyakat fedezékként használhatjuk, persze csak ideig-óráig, mert a ránk zúduló golyózápor gyorsan lepusztítja azokat.
Sajnos ezt leszámítva az MI nem túl okos, az ellenfelek előbb-utóbb megpróbálnak ránk törni az ideiglenes búvóhelyünkön, így nem ritka, hogy a fedezék mögül kihajolva pár jól irányzott lövéssel leteríthetők az annak túl oldalán gyülekezők, vagy éppen egy kinyitott ajtóban bevárható és elpusztítható a nyakunkra küldött terrorista osztag. Ennek tetejében még az életenergiánk is folyamatosan visszatöltődik, így különösebb kihívást nem jelent az egyszemélyes kampány teljesítése, küldetés közben csak elvétve fogunk elhalálozni. A tapasztaltabb FPS-veteránok éppen ezért bátran választhatják a legnehezebb fokozatot, mert ott az életcsomagot felvevős szisztéma jobban megdolgoztatja az ember ügynökét, de ez sem nyújthatja 6-7 óránál tovább a végigjátszás idejét, tekintve, hogy a mellékküldetések is meglehetősen egyszerűek.

A Bond-faktor

Hogy teljesen őszinték legyünk, a játékmenet kissé egysíkú és ostoba, de úgy tűnik, hogy James Bondnak minden jól áll, hiszen ez az egész egy szál stukkerral „végigzúzok a pályán az előre kijelölt útvonalon, és mindenkit kinyírok"-téma kémbőrbe bújva tagadhatatlanul élvezetes. Ebben pedig nagy szerepe van a hangulatos, bár nem kiemelkedő színvonalú grafikának (kiváltképp a szibériai havas pálya, és a kubai dzsungel fest jól) és a készítők kiváló arányérzékének. Ugyanis mindig, amikor már-már éppen kezdene unalmassá válni a könnyed aprítás, rendre érkezik valami kis kedves apróság, ami felpörgeti a játékmenetet: teherautós üldözés, kényszerleszállás egy repülővel, egy kis tankos móka, vagy szuperlassított felvételű rajtaütés, túszmentéssel spékelve. Ezek nagy része előre szkriptelt akció, de az atmoszféra könnyen magával rántja az embert, főleg, hogy sok közkedvelt pillanat szinte egy az egyben a Call of Duty-szériából lett átemelve .
Az újdonságot jelentő online MI6-küldetések is pontosan a hangulat miatt szórakoztatóak. Négyféle küldetéstípus közül választhatunk: megvédhetünk vagy elpusztíthatunk célpontokat, illetőleg lopakodva vagy huszáros rohammal kell minél hatékonyabban végrehajtani az adott missziót, hogy pontokat és csillagokat gyűjthessünk. Egyik segítségével tudjuk a kezdetben még lakatolt pályákat megvásárolni, a másikat pedig az online versengéseknél használhatjuk fel. Ugyanis a pálya nehézségi fokozatának megfelelően kaphatunk pontokat, amit tizennégy faktor befolyásol: az ellenfelek száma, életereje, a radar vagy egyéb speciális fegyver használata (a legmókásabbak a paintball, és a rongybaba-funkciók, érdemes ezeket kipróbálni) stb. A saját pályabeállításainkkal elért rekordjainkat természetesen utána bárki megpróbálhatja megdönteni, hogy letaszítson minket a ranglistáról, és persze mi is így tehetünk a mások által tartott pont- és pályacsúcsokkal.
A multiban tizenháromféle stílusban lehet harcolni, akár egyszerre 16 játékossal, míg az offline módban megkapjuk a már emlegetett 2-4 játékos, osztott képernyős megoldást, ami továbbra is rendkívül élvezetes, pláne PS3-on, ami extraként Move-támogatásban is részesült.



A Golden Eye 007: Reloaded kétségkívül a N64-es korszakot idéz, igazi retró játék, a szó hol pozitív, hol pedig a legcikibb értelmében véve, mégis kellemes és könnyed, mint James Bond modora. Ironikus, hogy mint megannyi kémtörténetben, a valóságban is a sajátjai jelentik a legfőbb veszélyforrást a 007-esre. Kiadója, az Activision ugyanis szinte egy időben küldi piacra Bondot a Call of Duty- és a Battlefield-széria legújabb darabjaival (előbbi ráadásul szintén saját gyermek), ami finomam szólva is öngyilkos küldetésnek tűnk, még akkor is, ha a célcsoportok nem fedik egymást teljesen. Persze a brit szuperkém szorultabb helyzetből is kivágta már magát, de nem árt, ha most felköti a hózentrágert, mert a jelenlegi gazdasági helyzet egy posztkommunista ország válogatott zsoldosokból álló titkos ügynökseregénél is keményebb.

GOLDENEYE 007: RELOADED

6

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***Eurocom***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Mo

BATTLEFIELD 3

MEGÉRKEZETT A BEHÍVÓD!

Az idei esztendő a virtuális hadviselés jegyében zajlik. Ebben az évben több nagyágyú, már évek óta fejlesztés alatt álló sajátszemszögű lövölde ért révbe, melyek közül szinte kivétel nélkül mindegyik meghozta a várt sikert és elismerést. Ám a két legnagyobb várakozás övezte háborús cím az évnek csak az utolsó negyedében érkezett meg, megcélozva így az ünnepi szezont, és persze a játékosok pénztárcáját.
A megszokott menetrendtől eltérően az Activision kezében lévő Call of Duty-sorozat – azon belül is a Modern Warfare 3 – ezúttal egy nagyon komoly kihívót kapott a karácsonyhoz közeledő forgatagban, mégpedig az Electronic Arts védőszárnyai alatt dédelgetett Battlefield 3 személyében. Azonban a virtuális hadszínterek nem csak a progik megjelenésével váltak telítetté, hanem már jóval korábban, és egy egészen más frontvonalon is kezdetét vette az összecsapás. A fenti játékok marketingkampányait kísérő – leginkább – kiadói oldal felől csak úgy záporoztak a megmondó emberek adok-kapok stílusban fogalmazott, és egymás felé irányzott fricskái, amiket természetesen követtek a fanatikus játékosok megnyilvánulásai is. Persze a szájkarate cseppet sem szegte kedvem egyik produktum nyüstölésétől sem, ezért is örültem meg Böjti megtisztelő felkérésnek, melyben a DICE háborús krónikájának ismertetését bízta személyemre.



Ha őszinte akarok lenni, el kell árulnom, hogy a bevezetőben említett két rivális közül én ugyan a CoD-szériát részesítem előnyben, ám óriási várakozás övezte részemről a legújabb Battlefield-epizódot is. Az anyag fejlesztését végző svéd stúdió nem egy brutális prezentációt szállított le a különböző játékkiállítások során a vadonatúj, Frostbite 2 néven futó játékmotorjuk által hajtott anyagból. A háború testközeli élményét, soha nem tapasztalt realisztikusságot és páratlan rombolhatóságot vetítettek elő a kivétel nélkül fergetegesre sikeredett bemutatók. A megújult motor mellett más területen is frissíteni kívántak a fejlesztők: a kampánymód kapott ezúttal jóval nagyobb hangsúlyt a korábbi részekkel szemben, és igyekezett ezen a téren is legnagyobb riválisa babérjaira törni. Szinte biztosra veszem, hogy egy Battlefieldet elsősorban a rettentő erős multiplayer komponense miatt vesznek meg a játékosok, ám alkalom adtán talán még a többjátékos opciók legelvetemültebb megszállottjait sem hagyja hidegen egy-egy, a sztori módban történő háborús bevetés.

A történet néhány ellopott nukleáris tömegpusztító fegyver utáni hajszát mesél el – és itt az elmesélés akár szó szerint is érthető, lévén főhősünk, Henry „Black" Blackburn pontosan ezt teszi egy szigorúan titkos CIA-kihallgatás során, New York City-ben. A tengerészgyalogost nem kisebb bűnnel vádolják, mint az árulás. A 2014-ben játszódó, 6-8 órát felölelő küldetéssorozat az ő kálváriáját tárja fel, az ilyen típusú katonai lövöldékhez hűen megkomponált csatákkal, változatos területekkel, és sajnos a szériától szokatlanul kevés járműhasználattal, limitált pusztítással. A bevezetőben említettem, hogy a Modern Warfare 3 akarva vagy akaratlanul, de valamilyen formában szinte mindig szóba került a Battlefield 3 különböző villantásainál. Sok vitát olvastam különböző fórumokon, melyben az emberek egymást győzködve próbálták bizonyítani a megrendezett, többszöri újrajátszás során is mindig ugyanúgy bekövetkező események létjogosultságának fontosságát. Nos, személyes véleményem az, hogy ezekre a scriptekre szükség van, mert pontosan ezek a momentumok szolgálnak maradandó, akár feledhetetlen élménnyel a gamereknek. Nyilván a DICE-nak is hasonló lehetett a felfogása a kérdést illetően, mert a stuff az évről évre új epizóddal megjelenő széria hatásvadász, scriptelt jeleneteit idéző, QTE-szekvenciákkal tarkított eseménysorozattal veszi kezdetét, majd a stáblistáig több-kevesebb sikerrel igyekszik hasonló megoldásokkal lenyűgözni a játékosát. A több idősíkban futó, több szereplőt játszató szál felgöngyölítése során ellátogattok többek közt Irakba, Irán legnagyobb városába, avagy Teheránba, a Közel-Kelet sivatagába, valamint Párizsba és New Yorkba. Gyalogsági csapatokkal a lerombolt városokban, tankokkal a perzselő sivatagban, vadászrepülővel a felhők felett kell helytállnotok. Küldetéstől függően nappal és éjszaka, szélfútta por és hamu közepette.

A Battlefield kampánya hullámzó minőséget képvisel. A küldetések felépítése és rendezése a hasonszőrű játékok nagyátlag szintjét hozza, ám némely pillanatában képes azért felülemelkedni azon. Számomra fantasztikus élményt nyújtottak az éjszakai, szuper fényeffektekkel operáló állomások, a fegyverek ropogásától visszhangos parkolóházak, de a vadászrepülős fejezet is emlékezetes maradt annak ellenére, hogy itt csak a másodpilóta szerepét engedte betölteni a program. A kampányról sajnos elmondható, hogy hiába indít erősen, majd villant azért szépeket a továbbiakban, mégsem képes fenntartatni a kívánt lendületet.

A probléma leginkább abból adódik, hogy amíg az Activision szériájánál a védjeggyé vált hatásvadász jeleneteket gyakorlatilag a csúcsra járatják, addig a DICE az ilyen szekvenciáknál néhány kivételes eseten felül pusztán görcsösen próbálja másolni azokat, ezáltal képtelen felülkerekedni a ki nem mondott riválison. Ez sajnos végig érződik a játékon, így a fejlesztők által nyilvánvalóan elérni kívánt elsöprő hév elmarad a már látott szinttől, felülemelkedésről meg aztán végképp nincs szó.
A játszhatóság kérdését érintve kifejezetten zavart, hogy a program némely esetben annyira bekorlátozta a mozgásteremet a harctéren, hogy még csak kisebb kerülővel sem engedett az ellenség vonalai mögé, sőt a képernyőre kipakolt fenyegető visszaszámlálóval még rendre is utasított. Értetlenül álltam a rombolhatóság, illetve a

járműhasználat kérdése előtt is. Mindkét tényezőre talán a legjobb szó a „limitáltság". Számomra a Battlefield-sorozat egyenlő volt a változatos járműhasználattal, illetve a terep rombolhatóságával. Azonban a BF3 kampánymódjában járművet teljesen szabadon használni csak egyszer lesz lehetőség, és a terep nagyobb mértékű amortizációját is inkább irányították a forgatókönyv által előirányzott sorok, mintsem az én fegyverarzenálom. Vizuális szempontokat figyelembe véve folyamatosan azt éreztem, hogy ugyan a progi több pontján is remekül teljesít a Frostbite frissített motorja – különös tekintettel a fény- és részecskeeffektre –, azonban vagy a készítők nem engedtek szabadkezet nekem, vagy a konzolok hardvere szabott korlátokat. Furcsa volt szembesülni olyan anomáliákkal, amik példának okáért egyik percben még csak meg sem engedték az autók fényszóróit kilőni, ám másikban már gond nélkül hagyták jóvá a jármű felrobbantását.

A terepről ugyanez a jelenség elmondható: golyóálló berendezési tárgyak és objektumok ugyanúgy jelen vannak, mint pl. a lebontható falak, oszlopok, földig rombolható építészeti elemek. Igen illúziórombolóan hatott rám, hogy a program kénye-kedve szerint dönt arról, mikor és mit enged amortizálni.

Ezek a jelenségek sajnos a multiplayer térképeken is jelen vannak, ám ott már jóval következetesebbnek bizonyul a rendszer. A velünk harcoló NPC-kről azonban már igen jó véleménnyel voltam. Nem mondható el róluk, hogy díszként és leginkább hátráltató elemként szolgáltak volna a tűzharcok során, ám az sem, hogy a scriptek miatt az ellenség nem elhanyagolható számát ők szedték volna le helyettem. Teljesen kiegyensúlyozottnak éreztem a jelenlétüket.

Amiről feltétlen szót kell még ejtenem, az a stuff hangszerelése. Teljes magabiztossággal ki merem jelenteni, hogy a fenti sarkalatos pontokkal szemben kompromisszummentes, a generáció legjobbja! Játék audio oldalára ekkora hangsúlyfektetést még nem tapasztaltam. A fegyverek hangjai brutálisak lettek. Azon felül, hogy minden egyes puskát, gépfegyvert, pisztolyt, aknavetőt és járművet maximálisan élethű hangeffektekkel láttak el, még a környezeti zajokra is óriási figyelmet szenteltek a fejlesztők. Olyan apróságokra is odafigyeltek, mint az esőcseppek kopogása a kabáton, vagy a töltényhüvelyek földre érkezésének más-más koppanáseffektje a különböző felületeken. Mivel szeretem a háborús játékokat, a maximális hatás érdekében ismét beizzítottam az 5.1-es fülesemet, melynek eredményeképpen számtalan esetben hajoltam el, s kapkodtam a fejem jobbra-balra a felém érkező lövedékek elől. Szinte a saját bőrömön éreztem a közelemben becsapódó rpg-töltetek brutális erejét, a fejem mellett elszálló lövedékek halállal fenyegető süvítését. Ennyire intenzív és dobhártyaszakító, a háború atmoszféráját ilyen szinten megteremtő hanghatásokban még nem volt részem! Hangsúlyozom, ehhez az élményhez nem feltétel a high end-felszerelés! A játék beállításai közt többféle audio konfiguráció található, melyek közül kivétel nélkül mindegyik a maximumot hozza ki az adott rendszerből. Tévére, fejhallgatóra,







házimozira való alkalmazásra egyaránt adatik lehetőség, sőt az igaz ínyenceknek még egy különleges csemegével, a War Tape elnevezésű hangkeveréssel is újra szolgált a DICE.

Zenék tekintetében sem kell szégyenkeznie a programnak. A jelenetekhez illően hol durván adrenalint pumpáló, hol pedig éppen csak észrevehető dallamok csendülnek fel.

A tényleges játékmenettől ugyan távol esik, de mindenképpen érdemes említést tenni az átvezető animációkban alkalmazott szinkronokról is. A 24 című sorozat rajongóinak azonnal feltűnhet Glenn Morshower (a szériában hosszú évekig Aaron Pierce ügynököt játszotta), aki ezúttal az egyik kihallgató tisztet személyesíti meg jellegzetes hanghordozásával, és a katonás szerepeiben tőle már megszokott stílussal. A színész ráadásul nem csak hangját, hanem fizimiskáját is adta a játékhoz, ami szintén egy remek döntés volt a készítők részéről. Blackburnről sajnos már nem tudok elismerősen nyilatkozni. Az őt szinkronizáló színész harmatgyenge és erőtlen, Morshower mellett abszolút felejthető alakítást nyújt.

A DICE nemcsak az egyjátékos vonal megvalósításával evezett új vizekre, mert ezúttal a kooperatív játékok kedvelőinek is próbált kedvezni a csapat. Egy nehézségi szinttől függően két-három óra játékidőt biztosító, hat küldetést feldolgozó opció áll majd az érdeklődők rendelkezésére. A sajnos kizárólag csak online játszható co-op szegmens a kampány küldetéseitől elkülönített, kifejezetten összehangolt csapatjátékra építő missziókkal várja a játékosokat. Azon felül, hogy partneretekkel egymást fedezve és támogatva sokkal élvezetesebbé válnak a küldetések, még némi versengést is rendezhettek, ugyanis a rendszer pontozza a teljesítményeteket. Ellentétben az egyjátékos móddal, itt már komolyabb hangsúly van fektetve a járműhasználatra. Már nem csak a másodhegedűs szerepe jut az adott felhasználóra: míg egyikőtök pl. egy harci helikopterrel manőverez, addig a társ annak gépágyújával szedi az áldozatokat. A hat küldetés ugyan nem sok, ám a választható nehézségi szinteknek, és a különböző háborús szituációk variálható megoldásainak köszönhetően érdemes többször is nekifutni ennek az opciónak.

Az online hadviselés szerelmesei ezúttal is óriási csatákat élhetnek át a lemezen található kilenc térképen. A maximálisan 24 játékost támogató háború a kampánymóddal szemben megtartotta a maga sajátosságait, és nem pedig követni próbált más irányvonalakat. A játékmódokat ért újítások közül érdemes megemlíteni, hogy a már ismert Rush- és Conquest-módok bővültek a Team Death Match opciójával. Az elsőként említett játékmódban a hatalmas térképek szakaszokra felosztva várják a játékosokat, melyekben a támadók feladata két állomás felrobbantása lesz, a védőké pedig természetesen a roham visszaverése. Amennyiben az offenzívát indító csapatnak sikerül felrobbantani a szakaszonkénti két M-COM állomást, a harc átterelődik a pálya következő szegmensére. Általában négy-öt szakaszon keresztül



kell támadni, illetve védeni a célpontként funkcionáló állomásokat. A Conquest, a széria területfoglalós játékának, míg a TDM a teljesen átlagos, és más progikból már jól ismert multiplayer-módnak felel meg. Ezúttal is négy kaszt közül lehet majd választani a hadba indulóknak, majd fejlődni, szintet lépve újabbnál újabb fegyvereket megszerezni, ezer és egy kiegészítőt elnyerni. A Bad Company 2-ből már megismert szisztéma ismét visszaköszön, ám a fejlesztők némiképp átgyúrták a rendszert, ezért még az edzésben lévő BF-veteránoknak is lesz mit tanulniuk. További újdonságként hat a szerverkereső funkció, amely a PC-játékosok számára ugyan teljesen sztenderd, azonban a konzoloknál ez igen ritka jelenség. A BF3 nemcsak hogy rendelkezik ezzel az opcióval, de eddig messze a legjobban megvalósított megoldást hozza magával. Igen sok szűrési lehetőség közül választhatunk, minden játéktípusra és -módra vonatkozólag. Megjelölhetünk kedvenc szervereket, megnézhetjük, épp melyeken játszanak barátaink, sőt még azt is megtudhatjuk, hogy az adott szervert milyen szintű játékosok terhelik.

Az egyébként nem kisszámú, a játékmenetet is érintető változás közül érdemes kiemelni, hogy a mesterlövészek ezúttal már nem dominálják zavaróan a harcokat, mert a távcsövükön megcsillanó fény azonnal felfedi a tartózkodási pontjukat.

A kilenc pálya mindegyike döbbenetes felépítésű, ám látvány szempontjából érezhetően visszavesz a kampányban megszokott vizualitás szintjéből. Mindazonáltal kijelenthető, hogy a DICE ismét hatalmas hangsúlyt fektetett az elkészítésükre, és számukra még mindig az online harcmezők megalkotása fekszik a legjobban. A fegyverek, és a járművek szintén mérhetetlen munkáról adnak tanúbizonyságot. Felfogni is nehéz, hogy több mint 40 fegyverrel és 20 használható járművel találkozhattok a többjátékos összecsapások során. Felsorolásukba bele sem kívánok kezdeni, mert a legegyszerűbb pisztolyoktól kezdve egészen a légvédelmi ütegig minden megtalálható lesz. Járművek esetében szintén ugyanez a helyzet. A legkülönfélébb tankok, vadászrepülők, helikopterek, és egyéb militáns gépek állnak majd hadrendbe. A harcok fantasztikus helyszíneken és hangulatban telnek (összeszokott csapattal meg aztán végképp), ám az összecsapások megkezdésénél, illetve a menetek alatt tapasztalható néhány hálózati kellemetlenség miatt még nem száz százalékos az élmény. Nyilvánvalóan a várható frissítésekkel a jelenleg fennálló problémák rövidesen orvoslásra kerülnek.



Vegyes érzéseim voltak a szoftver tesztelése során. A kampány még ha hozott is magával emlékezetes pillanatokat, mégis felejthetőre sikerült. A kooperatív küldetések remek szórakozásnak bizonyultak, ámde kevés volt belőlük. Sajnos az egekig magasztalt új grafikus motor sem brillírozott minden esetben. A stuffot elsősorban a robosztus online kompetitív komponense miatt ajánlom, amely kétségkívül a játék legerősebb tartalmi része. Ebben a DICE mindig is az élvonalba tartozott a piaci szereplők között, és a fejlesztők ezúttal sem okoztak csalódást.

BATTLEFIELD 3

8

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***DICE***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-24 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Foxhound

THE ADVENTURES OF TINTIN: THE SECRET OF THE UNICORN

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

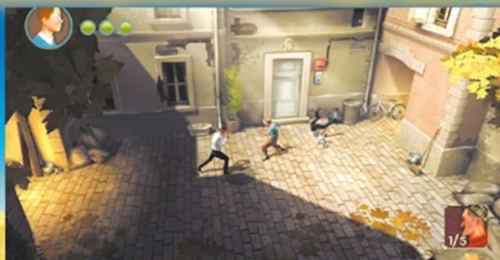
THE ADVENTURES OF TINTIN ★ THE SECRET OF THE UNICORN ★

„Tintint bizonyára mindenki ismeri…” – valami ilyesmivel szerettem volna kezdeni a cikket, de sajnos az a szomorú igazság, hogy Georges Rémis (alias Hergé) 24 részes képregény-sorozata, és az abból készült rajzfilmek az elmúlt évtizedek alatt szép lassan kikoptak a popkultúrából. A Steven Spielberg által készített nagyszabású CGI-mozinak az elvárhatóan magas minőség mellett így hát azt is bizonyítania kell, hogy a mutánsok és napfényben csillogó vámpírok korában is van létjogosultsága egy mindenféle természetfeletti hatalmat nélkülöző kotnyeles riporternek, az ebből készült videojátéknak pedig ezen felül még az igénytelen adaptációkkal kapcsolatos fenntartásainkra is illene rácáfolnia. Mindezek fényében nem tűnt túlságosan biztatónak az a tény, miszerint az Adventures of Tintin: The Secret of the Unicornt (ami stílusát tekintve egy 2D-s ugrabugra) csak és kizárólag TPS-nézetű, a verekedést előtérbe helyező promóképekkel reklámozták, mert ha már a fejlesztő/kiadó se bízik eléggé a saját produktumában, az általában rossz ómen szokott lenni.

Az indítást követő 10 perc szintén a fentieket látszott alátámasztani, a repülős prológ és az ócskapiacon játszódó bevezető szakasz se nem túl látványos, se nem túl érdekes, az első pálya felütése viszont már emlékezetesebbnek bizonyult, csak éppen negatív értelemben. Hősünkkel egy villába kellene betörni, hogy visszaszerezzük a tulajdonos által szerény személyünktől eltulajdonított hajómakettet (melyben természetesen egy kincses térkép darabja lapul), de amikor a meglehetősen steril hatású kert bejárásakor egy kékes színű betonlapról kiderült, hogy a szökőkútban lévő vizet kívánja szimbolizálni, nagyjából el is ment a kedvem a kalandban való további részvételtől.

Mielőtt azonban sikerült volna megfogalmaznom az első cifrább káromkodást, a program gyorsan rám testálta Snowy (Tintin kutyája) szerepét, és a kis foxival némi szimatolás után beástam magam a föld alá, ahol egy dimenzióval lefogyva a dolgok teljesen új perspektívába kerültek. A 3D-s részek sutaságát feledve, szinte megbabonázva bámultam az utóbbi évek talán legszebb kétdés platformerét, melynek részletgazdagon berendezett helyszínei nem csupán csodaszépek, de egyben tökéletesen hűek a képregényhez. Erre mi sem jobb példa, mint hogy annyi év tétlen várakozás után végre saját magam is kipróbálhattam, milyen lehet egy hordóba rejtőzve elosonni az ellenfelek mellett, majd a megfelelő pillanatban előpattanva jól fejbe kólintani őket, vagy látni, ahogy az ütéseim nyomán a létező legkifacsartabb pózokban megpihenő opponensek feje felett a jellegzetes madárcsicsergés-effekt megszólalása közben kis sárga csillagok kezdenek táncolni.

Szerencsére a nyílt ökölpárbajok mellett számtalan más módszer is akad az ellenfeleinkkel való leszámolásra, a képernyőnyi szakaszokból felépülő helyszínek ugyanis olyanok, akár egy-egy rejtvény, ahol a









megfelelő taktika megtalálása rengeteg felesleges verekedéstől kímélhet meg, hiszen mint tudjuk, némi osonás, egy jó pozícióban lezuhanó csillár, a csapóajtók ügyes használata, és egy multifunkciós strandlabda csodákat képes művelni. A haddelhadd mellett nagyrészt a klasszikus platformos repertoár legnépszerűbb elemeinek leküzdésével fog telni az időnk, így a SNES-nemzedék tagjai régi ismerősként fogják üdvözölni a különféle lifteket, libikókákat, mozgó platformokat, vagy a később bevetett csúszós padlót, illetve a vaksötét szakaszokat.

Kellemes meglepetés, hogy a játékban helyet kapott egy kooperatív multiplayer-szegmens, az pedig pláne, hogy ehhez külön pályákat alkotott a fejlesztőgárda. A fő inspirációs erőt valószínűleg a Lego-videojátékok nyújthatták, hiszen itt is a különböző képességeket birtokló szereplők együttműködésével gyűrhetőek csak le az akadályok. A minimális sztorival körített pályák megalkotásakor a fejlesztők igazán szabadjára engedhették a fantáziájukat, így ebben a módban tűnnek fel az egész produkció legőrültebb (helyenként meglehetősen pszichedelikusra hangolt) ötletei. A kamera szerencsére általában észnél van és a helyzetnek megfelelően zoomol ki-be, de ha túl távol kerülnek egymástól a szereplők, az mindig a bénább karakter halálával jár, ami az újabb Lego-címek dinamikusan alkalmazkodó osztott képernyőjéhez képest kissé primitív megoldásnak tűnik.

Gyorsan ejtsünk még pár szót a mozgásérzékelésről is... vagy inkább ne, mert sajnálatos (és tipikus) módon a Kinect-/Move-támogatás kimerül pár rövid távon is inkább idegesítő, mint szórakoztató minijátékkal történő foglalatosságban, melyek egyformán pocséknak bizonyultak a kezemmel, illetve a Motion Controllerrel való hadonászással körítve, szóval a doboz tetején húzódó lilás, illetve kékes csíkot vásárlásnál nem érdemes számításba venni.

A Secret of the Unicorn ennek ellenére könnyed hangulatának és kezelhetőségének hála kellemes elfoglaltságot fog nyújtani a képregény és a film rajongóinak, és a franchise-zal még csak most ismerkedőknek egyaránt, a jól felépített és kellően hosszú co-op multiplayer pedig garantálja, hogy az első végigjátszás után ne kerüljön rögtön a polcra a korong.

Ugyan az apróbb hibák meggátolják abban, hogy igazán emlékezetes alkotásként maradjon meg az emlékezetünkben, mégis remekül bizonyítja (a hamarosan landoló Rayman Origins-szel együtt), hogy a 2D-s platformereknek igenis van még keresnivalójuk a csillivilli háborús FPS-ek korában.

BG a 3DS-verzióról

A handheldes átírat szinte ugyanazt nyújtja, mint a nagygépes testvérei, csak értelemszerűen kisebbben. Néhány teljesen felesleges minijáték (könyv lapozgatása, hajómodellben turkálás stb.) hiányzik belőle, a filmes átvezetőket sokkal hangulatosabb képregényes stílusúakra váltották, és nagyjából ennyi a különbség. Ugyan a duplaképernyő nincs kihasználva (pár átvezetős plusz nézet mellett a feladatainkat olvashatjuk el a ráadás kijelzőn), a 3D-s hatás teljesen korrekt, illetve a kis gépből jobban ki lett hozva a maximum, mint mondjuk az asztali masinákból. Szerintem jó vétel.

THE ADVENTURES OF TINTIN: THE SECRET OF THE UNICORN

7

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft Montpellie***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

eszgé





CONSOLECORNER

VÁSÁRLÁSI KUPON



XBOX 360 Slim 4GB
XBOX 360 Slim 250GB
PS3 Slim 320GB

-2.000Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig





CONSOLECORNER

VÁSÁRLÁSI KUPON



XBOX 360 Contoller
PS3 Controller

-1.000Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig





CONSOLECORNER

VÁSÁRLÁSI KUPON



FIFA 12

-1.000Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig





CONSOLECORNER

VÁSÁRLÁSI KUPON



BATTLEFIELD 3

-1.000Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig



CONSOLECORNER

VÁSÁRLÁSI KUPON





FORZA MOTORSPORT 4

-1.000Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig





CONSOLECORNER

VÁSÁRLÁSI KUPON



UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION

-1.000Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig





CONSOLECORNER

VÁSÁRLÁSI KUPON



XBOX LIVE
12 hónapos előfizetés

-1.000Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig

CONSOLE CORNER

HASZNÁLT JÁTÉKCSERE KUPON







-1.000Ft

Beváltható: 2011.12.24.-ig



Disney UNIVERSE



Jelen korunkban nagy valószínűséggel nemigen lehetne találni olyan játékost, aki élete egyik szakaszában sem került közelebbi kapcsolatba a Walt Disney-féle mesegyárból származó alkotásokkal. A hamarosan századik születésnapját ünneplő cég valójában a világ legnagyobb bevételt termelő médiamogulja. A kiadó leányvállalatának tekinthető Disney Interactive Studios sem tegnap kezdte az ipart, hiszen – egyebek mellett – több, mint húsz éve foglalkozik a Disney-filmek ötleteiből készített videojátékok életre hívásával. Bár időről-időre találkozunk a friss filmeket feldolgozó adaptációkkal, gyűjteményes kiadással még nemigen játszhattunk. Egészen mostanáig.

Igazság szerint meglehetősen szkeptikusan álltam neki a tesztelésnek; azon momentum ellenére, hogy a helyzetet egy tesztelésre kapott 360 javította, illetve a fekete és karcsú tesztgépnek a tévé másik oldalán – a PS3-mal tökéletesen szimmetrikusan történő elhelyezése, mely szemet gyönyörködtető hármas láttán elkezdtem játszadozni egy saját 360 beszerzésének a gondolatával… de ez utóbbi már egy másik történet, egy új éra kezdete lesz. Jelen esetben lényegesebb, hogy a Disney Universe-ben a vele töltött egy-két óra során csalódtam, méghozzá pozitívan és kellemesen.

Az egyszerű, ám kedves sztori szerint a game főgonoszának számító Hex rosszindulatú, ugyanakkor áldásos tevékenykedésének következtében pottyanunk a Disney univerzumba, ahol egymagunk vagy barátainkkal közösen együttműködve, hat világot bejárva fogunk végül őkelmével leszámolni. A világok az ismert filmek tematikájára épülnek: A Karib-tenger kalózai, Alice Csodaországban, Aladdin, Az Oroszlánkirály, Wall-e és Szörny Rt. Mindegyik kilenc pályából áll, és a kiadó a jövőben további epizódok megjelentetését is tervezi, méghozzá különböző DLC-k formájában. A világoknak összesen négyen eshetünk neki, de szólóban is kiválóan működnek. Először csupán hat, a filmek tematikájához passzoló szereplő közül választhatunk, de a későbbiek során közel negyven karakterre tehetünk szert olyan ismert figurák személyében, mint mondjuk Jack Sparrow, Jasmine, Tron, Pumbaa, vagy a Szörny Rt. teljes legénysége. A nagy fejű, apró testű fiúk-lányok nem kicsit emlékeztetnek a KisNagyBolygó jellegzetes populációjára, de ettől eltekintve jópofák, és egyben stílusosak is.

A Disney Universe játékmenete viszont szerintem jobban hajaz a Lego-sorozatra. Nagyon sokat kell mászkálni, ugrálni, felfedezni, egyszerűbb rejtvényeket megoldani, gyűjtögetni és harcolni. Nagyon tetszett, hogy a játékos a fejtörők során szinte minden világban valamilyen újdonsággal találkozik szembe: pl. csontok összerakásával felépülő gejzírekkel, a csapdák és akadályok tűznyelők, kardnyelők és fakír figurák segítségével történő megsemmisítésével, a magok öntözésével kikelő fákon történő mászkálással. A továbbjutást biztosító tárgyat általában darabjaiból kell összerakni, akárcsak a Lego-játékokban. Utunkat természetesen a rendszeres időközökben felbukkanó ellenséges hordák nehezítik, amik szintén minden világban máshogy néznek ki. A leküzdésük nem igényel különösebb stratégiát, a felnőttebb közönség inkább csak a pályavégi főellenség eliminálásában lelhet némi izgalomra. Ugyancsak nehezebbek a minden pályán előforduló kihívások – pl. a lézersugarak és bombák elöli menekülés, a nagy számú ellenség csirke képében történő kiirtása –, melyek közül nem mindegyik sikerül elsőre, kiváltképp akkor, ha többedmagunkkal versenyezve egymást is megpróbáljuk kiszórni. A győztes egyébként aranyserleget kap, ami a világ aktuális harmadának teljesítésekor is megismétlődik. Az anyag szavatosságán sokat dob a gyűjtögetés. Elsősorban Mickey egér formájú aranypénzeket gyűjtünk, melyekből a későbbiekben karaktereket, valamint újabb pályákat vásárolhatunk meg. Rajtuk kívül találunk kulcsokat, amelyek a szereplők fejlesztését lehetővé tevő ládákat nyitják. Minden világban, pályánként három bizonyos tárgyat összegyűjtve zenéket és illusztrációkat nyithatunk meg, továbbá az adott univerzumban a szakaszok végén mentett vendégkaraktereket is számon tartja a progi (utóbbiak teljes számú abszolválásához kétszer kell végigvinni a szinteket.)





A Disney Universe multiplayer oldalának online kivitelezésére nincs lehetőség – maga az anyacég zárkózik el ettől, vélhetőleg gyermekvédelmi okokból (gondoljunk bele, hogy mindenféle ember megfordul a világhálón). A célközönség miatt a játék nem is veszi magát komolyabban a kelleténél! Az élvezetes tartalomhoz igazán szép grafika, és minden világ esetén eltérő zenei stílus társul, úgyhogy a program sze-rintem jó választás a Disney-rajongó gyerkőcökkel eltöltött vidám délutánok közös élményeihez.



DISNEY UNIVERSE

7

Kiadó: ***Disney Interactive Studios***
Fejlesztő: ***Eurocom***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Petúnia

Vissza a gyökerekhez



Rayman egy infantilis fickó, aki állandóan bolondozik, és akit azzal áldott meg a sors, hogy hiányoznak a karjai és lábai, de megvannak a kéz- és lábfejei, amiket a levegőben lógatva tud bámulatos módon mozgatni. Nagy múltra tekintenek vissza a címszereplésével készült játékok, amikkel megalapozta a népszerűségét, viszont az utóbbi időben csak az elmebeteg nyulaknak asszisztált némileg háttérbe szorulva a Raving Rabbids-epizódokban. Azonban most újra elkészült egy a nevével fémjelzett klasszikus platformjáték, amiben régi fényében tündököl. A fejlesztők tényleg visszatértek a gyökerekhez, és felidézik a régi Rayman-sorozat bohókás hangulatát, a régi, jól bevált 2D-s platformerek stílusában.
A játékot a tavalyi E3-on úgy mutatták be, mint egy epizódonként letölthető cím, viszont a fejlesztés alatt inkább úgy döntöttek, hogy teljes értékű, dobozos verzióban jelentetik meg.

Rayman a barátaival a Glade of Dreams nevű világban tengeti békésen a napjait. Globox cimborájával éppen pihennek, de a horkolása nagyon zavar egy gonosz öregasszonyt az alvilágban, ezért bosszúból Rayman békés világára szabadítja félelmetes szörnyhadseregét, amivel teljes káoszt okoz. Ezen kívül elfogja az aranyos smiley-lényeket, az Electoonokat, valamint a csábos nimfákat, és ketrecbe zárja őket. Csak Rayman és barátai tehetnek rendet, és szabadíthatják ki a bajba esetteket. Egyébként a sztori prezentációja szép rajzfilmek formájában, meglehetősen mókás stílusban zajlik, s egyetlen földi nyelvhez sem hasonlít a szereplők beszéde, tehát halandzsával kommunikálnak, mint a de Blobban. Ez azért jó, mert mindenféle nemzetiségű gyerek „megértheti", és őket teljesen elvarázsolhatja a program.
Egyedül, de akár négyesben is elkezdhetjük a kalandot, egymást segítve, akárcsak a LittleBigPlanetben. A játékosok bármikor be- és kicsatlakozhatnak menet közben. Raymannel és barátaival (mint például Globox-szal) lehet lenni. Amúgy nagyon jó móka legalább kettesben játszani, így persze a kihívás is jóval könnyebb. Ha egyedül megyünk, akkor is választhatunk karaktert, s ahogy haladunk előre, úgy lehet megnyitni az újabbakat.

A fő feladatunk a Lumok gyűjtögetése lesz, ahogy Mario teszi azt az érmékkel. Ezek a Lumok vidám élőlények, és néha hasonlóan énekelnek, mint a LocoRoco kedves gömböcei. A pályavégi értékelésnél ezeket egy üvegcsőbe öntjük, s ha sokat sikerült szereznünk, akkor egy fickó perverz szexuális mozdulatokat végez az üvegcsőre tapadva, miközben Rayman úgy pózol a fényképezőgépnek, mintha a teste egy 200 kilós viking nőé lenne.
Hat világ van a játékban, amik további pályákra vannak osztva. Minden helyszínnek megvan a saját jellegzetessége, és az arra jellemző furcsa lényei. Szinte minden teremtmény a játékban a fantázia szüleménye. Az új világok első pályája abból áll, hogy egy mozgó ketrecet kell nagyon gyorsan üldözni a sprintelő gomb használatával. A ketrecben egy nimfa van, akit ki kell szabadítani, és ha utolértük, a jutalmunk egy új képesség. Így tehetünk szert bokszolásra, repülésre, búvárkodásra, vagy éppen falon futásra. Az ellenfeleket a fejükre ugrással, vagy bokszolással eliminálhatjuk. Ha megütjük őket, akkor olyan fizikokémiai reakciók játszódnak le a szervezetükben, amitől felpuffadnak, mint egy vízi hulla, vagyis kvázi lufivá transzformálódnak át, amiket könnyűszerrel ki lehet pukkasztani. Ha az ellenfelek hozzánk érnek, akkor gyakorlatilag egy érintéstől meghalunk, és folytathatjuk az egészet az előző checkpointtól, ám szerencsére az addig szerzett cuccok megmaradnak. Viszonylag ritkán vannak ezek a pontok, így néha idegesítő tud lenni, hogy újra kell csinálni egy hosszú szegmenset egy kis hiba miatt. Ilyenkor előfordult, hogy szidtam a készítők lemenő és felmenő rokonságát. Ha viszont többen játszunk, akkor az érintéstől nem halunk meg, hanem mi is lufivá alakulunk. Ilyenkor még vissza tud hozni a csapattársunk, mint a Wii-s New Super Mario Bros. esetében. Persze, ha minden játékos lufivá változik, akkor kezdhetjük újból a szakaszt. Amúgy egy nagy szemgolyóba kell beleütnünk, ez jelenti az ellenőrző pontot. Ha szerzünk egy szívet, akkor a következő halálos érintésnél nem halunk meg, csak elveszítjük a szívet. Hasonló megoldás a Crash Bandicootban volt.
A pályák végén mindig ki kell szabadítani a ketrecbe zárt, ártatlan Electoonokat, ahogy





Sonic tette a saját kis állataival. Azonban ezekhez csak akkor lehet hozzáférni, ha a körülöttük lévő ellenfeleket mind elpusztítottuk. Ilyen ketrecek vannak a pályák közben, egy rejtett ajtó mögött, viszont egy nehezebb minipályát kell teljesíteni a hozzáférésükhöz.
A világok utolsó szintjein Rayman egy moszkitó hátára pattan, és egy horizontális shooterben lövöldözi az ellenfeleket. Ilyenkor be is lehet szippantani a szörnyeket, és ráköpni azokat a másikra. Ezeknek a szakaszoknak a végén hatalmas főellenfeleket kell legyőzni. Vannak olyan bónuszpályák, amiket még nem lehet megnyitni, csak később, amikor elegendő Electoon van nálunk, amiket a pályák utáni értékelésekből szereztünk. Bármikor visszamehetünk a korábban teljesített pályákra, ahol begyűjthetjük a kimaradt dolgokat, és time trial-módban megdönthetjük a gyorsasági rekordunkat. Vannak még speciális pályák is, amelyeken egy nagyon gyorsan haladó kincses ládát kell utolérnünk egy veszélyes helyszínen. A töltőképernyőkön pedig Rayman árnyékával szaladgálhatunk, egy árnyvidéken, hogy nagyon akkor se unatkozzunk.
A különböző világok helyszínei elég változatosak. Mindig ki kell használnunk a terep adottságait. Az első, dzsungeles világban például a felspriccelő gejzírek segítségével kell felugranunk a magasabb helyekre, vagy indákon lendülhetünk át. Vannak békés lények is, amiket rugóként használva lendülhetünk a magasba. Lesz még sivatagi világ, ahol sokat kell repkednünk, valamint jeges helyszín is, ahol különböző hűtött élelmiszerek, gyümölcsök segítik az utunkat. A víz alatti világban nagyon érdekes és veszélyes mélytengeri állatokat kell kerülgetnünk. Ahogy haladunk előre a sztoriban, egyre ötletesebb, egyre élvezetesebb pályákon kell helytállnunk.
Az Origins nagyon csinos, rajzfilmszerű grafikával rendelkezik, ami alatt a Ubisoft belső fejlesztésű vadonatúj motorja, az UbiArt Framefork dübörög, ami 60fps-sel fut Full HD-ban. A játékot gyönyörű, élettel teli helyszínek, színpompás tájak, furcsa élőlények és mókás karakterek jellemzik, mintha egy élő festmény lenne. A pályák nagy részén harsány, vidám és mókás zenék vannak, amik biztosítják a kitűnő hangulatot. A víz alatti helyszín nekem különösen tetszett az érdekes élőlényei miatt, és itt idepasszoló komor zene szólt.
Igaz, hogy nagyon sok helyről van összelopkodva a program, amit meg is említettem a cikkben, de a lopáshoz is kell tehetség, hogy jól süljön el a dolog, és itt bizony jól sült el. Azért vannak benne új ötletek is, amitől valamennyire egyedi a stílusa. Felettébb szórakoztató játszani vele, ami hatványozódik is, ha többen esünk neki. Kár, hogy online többjátékos módra nincs lehetőségünk. A mostani komoly játékdömpingben kell néha ilyen üde, vidám színfolttal is gazdagítani a repertoárt, hiszen bohém stílusával, csodás grafikájával, harsány hangulatával, remek multijával sok kellemes percet fog okozni. Végezetül szeretném megköszönni a kedves barátnőm közreműködését, aki sokat segített nekem a tesztelés folyamán.





RAYMAN ORIGINS

8

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft Montpellier***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1, DTS***

karfiol

THE LORD OF THE RINGS WAR IN THE NORTH

Középfölde elveszett!

Az időpont 2002 januárja, a helyszín pedig a valamelyik budapesti bevásárlóközpont mélyén lévő multiplex, amely műsorra tűzte Tolkien klasszikusának filmes adaptációját, a függetlenfilmes Peter Jacksont (Bad Taste, Hullajó) a nagyobb tömegek számára is bemutató monumentális trilógiájának első epizódját, A gyűrű szövetségét. Míg kint repkednek a mínuszok, engem belülről harci láz hevít: imádom a mozi minden egyes pillanatát, azt a sok emberi érzést, amit átad – hősiesség, önfeláldozás, emberség, barátság, kitartás a végsőkig. Nézném még további órákon át, de a vetítésnek vége, és belül kicsit üresen távozom, elvégre a kalandok még csak ekkor kezdődtek – pár évet előrébb ugorva már elmondhattam, mind a három rész megvolt, és nagyjából ugyanazt az élményt hozták: heroikus eposz, amely az ember lelkéig hatol, miközben elkápráztat mind a látvány, mind pedig a belső tartalom tekintetében. Nem tökéletes (mint a Csillagok háborúja korai trilógiája), de közel áll ahhoz. Csoda, ha minden fan egy igazán jó videojátékos adaptációra vár a bemutató óta? Nem hiszem. Ám a pillanat azóta sem jött el, hiszen mindenféle kaszabolós anyag az asztalra került a franchise égisze alatt, volt még gyerekes RPG is, meg nehezen irányítható stratégiai kihívás, ám valahogy a klasszikus GYU-esszenciát egyiknek sem sikerült lényegileg megfognia.
Itt tartunk most, 2011-ben, amikor a régóta várt War in the North megjelenése már a nyakunkban van. Azé a játéké, amely talán visszahozza a dicsfényt, és virtuálisan is igazán élvezhetővé teszi Középföldje kalandjait. Ha nem, akkor kedvenc fantasy-világunk (Skandar Graun, és a Káosz világa mellett, természetesen) egy időre biztosan elveszett, és talán már senki sem mentheti meg.



A Snowblind Studios emberei nem járatják be velünk újra, ugyanazokat a helyszíneket, amelyeket már kis túlzással ezerszer láthattunk, illetve nem kötelez minket a Zsákos, és a többi ismert szereplő irányítására. Annyira nem, hogy tulajdonképpen ismeretlen héroszok bőrébe bújva vághatunk neki egy eddig nem tapasztalt utazásnak. A rendelkezésünkre van bocsátva három karakter: egy férfi, egy tünde nő, és egy törpe – velük indulunk útnak, amelynek első állomása a Pajkos Póni fogadó, ahol Aragorn mester tudósít minket az egyre növekvő sötétségről, és a közelgő veszélyről, amely Szauron rémuralmának előszele. Innentől pedig a könyvekben és filmekben bemutatott fő sztori-vonallal párhuzamosan haladunk, hogy elkapjuk a sötét nagyúr jobb kezét, Agandaurt, miközben az azokban olvasott és látott helyszíneket járjuk be, illetve a moziból kihagyott karakterekkel és tájakkal is megismerkedhetünk.

A játékmenet egy nagyon szolid RPG, és egy kőkemény H&S keveréke, avagy ütünk és vágunk, varázsolunk, miközben fejlődünk és fejleszthetünk, valamint lootolunk megszakadásig. Elesett társainkat feléleszthetjük (ők is minket), fegyvereinket plusz értékeket adó mágikus kövekkel erősíthetjük, harci lázban égve már-már terminátori magasságokba emelkedhetünk, és közben még taktikai parancsokat is osztogathatunk, ami mondjuk annyiban merül ki, hogy barátaink védekező, vagy támadó pozícióban várják a folyamatosan rohamozó ellenséget.
A fő küldetések mellett kisebb mellékfeladatokat vállalhatunk be, amelyek új helyszínekre is vihetnek, és amik olyan csip-csup dolgokat helyeznek előtérbe, hogy szerezzünk gyógyírt egy haldoklónak, győzzünk meg valakit a lakosság számára létfontosságú fegyverek beszerzéséről, vagy éppen adjuk tudatára egy fiatal leányzónak, hogy gyermekkori pajtása még mindig gyengéd érzelmeket táplál iránta.

Mindez nem okoz túl sok meglepetést, és tulajdonképpen a leírtakkal megkaptunk minden klisét, ami ebben a fantasy-akció stílusban elérhető, ám ne felejtsük el, hogy emellé társul egy világ, amit úgy hívunk: Középfölde.
Már ahogy megindulunk az első missziók helyszínein, elkap a hangulat, miközben ősi romok között sétálunk, és visszaverjük a vérszomjas goblinok hordáit, ám ahogy haladunk előre, egyre több kellemes emlék és élmény érinti meg szívünket. Zugolyvölgy, Mória, Megye, Brí – jól ismert helyszínek, amelyek mellé megannyi másik is társul. Halott lelkek birodalmában, pókok erdejében, a törpék erődjében járhatunk, miközben megismerkedünk Radagasttal, a varázslóval, vagy a bemutatókban már látott Belerammal, és a többi sassal, akik szintén kiveszik a részüket a borzalmas csatákból.



Bár a grafika nem első osztályú, azért a páncélok így is mesésen néznek ki, és egy-egy tájkép is lenyűgöző (például hatalmas hegyek közt álló hídon haladunk át, miközben a környezet minden szegletét

megcsodálhatjuk). Azonban furcsa mód talán a főhőseink a legkevésbé kidolgozottak, miközben az orkok, és más ellenséges lények kifejezetten jól mutatnak, ráadásul szét is kaszabolhatjuk azokat – a kivégző mozdulattal fejeket, lábakat, kezeket szakíthatunk le. Más kérdés, hogy ennél sokkal többre nem is leszünk képesek.

Akkor a fekete leves először: a játékmenet buta, mint a kő. Két támadásunk van, amelyek közül az egyik szolgál a kivégzésre is, amenynyiben a megfelelő időben nyomjuk le a gombot, valamint lőfegyver gyanánt még egy íjat is alkalmazhatunk, emellett pedig van a vetődés és a pajzsos/kardos védekezés, plusz ráadásként alkalmazhatjuk a hihetetlenül primitív speciális lehetőségeket, illetve a társaknak kiadható parancsokat. Ez még talán nem is tűnik olyan rossznak, de a programban alkalmazva több helyen is vérzik az egész. Megyünk, jönnek az ellenfelek, nyomkodjuk az egyik gombot, illetve néha megpöcköljük a másikat is, még ritkábban pedig rájövünk, hogy ott vannak a ravaszok, majd kezdjük elölről az egészet, miközben nagyokat ásítozunk, hogy kábé másfél-két óránként egyszer valami esemény, vagy egy szereplő/helyszín megjelenése kisebb lelkesedést váltson ki belőlünk. Ráadásul az egész olyan elhibázott felépítéssel rendelkezik, mintha az előre meghatározott pályákon betett Horda-módon mennénk végig: csőpályán előre haladunk, beözönlik a több hullámban támadó ellenség, siker esetén mentés, aztán megyünk tovább, hogy újabb hullámok jöjjenek szembe.

Fekete leves másodszor: tetézi mindezt a borzalmas mesterséges intelligencia, és a harcok, ellenfelek felépítése. Egyre erősebb orkok érkeznek, meg mellettük akár több troll is, és ezek minden intelligenciát nélkülözve csak jönnek és ütnek, mint a megállíthatatlan gépek, aminek az az eredménye, hogy sem taktikázni, sem védekezni nem lehet normálisan. Először akkor akadtam ki, amikor egy brutál ork mellett harci lázban égve vagy tíz hagyományos ork katona jött, és ezeket addig alig lehet sebezni, amíg a nagyobb társukat le nem szedjük – persze azt meg négy oldalról akadályozzák úgy, hogy még be is szorulsz miattuk valahova. De ez még mind semmi ahhoz képest, amikor a törpék ostrománál kell védekeznünk, ahol első körben az orkok mellett két troll támadja be a hatalmas kaput, amit nagyjából húsz másodperc alatt képesek lezúzni, és természetesen egy csapásuktól a földre kerülhetsz, ahonnan feltápászkodni kábé öt másodpercbe kerül. A végső csapás az idegrendszeremre az volt, amikor mindezek után még kapunk egy bajnok orkot is, aki szinte sebezhetetlen és legyőzhetetlen, de mellette még végtelen számban érkeznek a kétkardos haverjai, akik folyamatosan kaszabolnak, ezzel gátolva még az újraélesztést is, a nagydarab benga meg persze csapkod, tombol, zúz, és még a felfejlesztett fegyverrel, harci dühvel, és az állandóan adagolt életerővel, és speciális energiával is rendre földre küldte a csapat összes tagját – mert ő igazi raj, nehogy már normál fokozaton, taktikázással, vagy éppen rambózással le lehessen verni.

Szóval a játékmenet szorult volna még némi csiszolgatásra, miközben az egész programból nem az jön le, mint mondjuk a Warhammer esetében, amikor is a fejlesztők rajongók, akik a többi rajongónak próbáltak készíteni egy igazán élvezetes feldolgozást – inkább úgy tűnik, hogy a Warner a jogokkal élve megpróbált némi zöldhasút begyűjteni, amihez összerakatott egy új, de igazi újdonsággal annyira nem szolgáló iparos munkát, amit kicsit körbeleng az eredeti eposzt jellemző báj és monumentalitás, de ehhez társul nem kevés izzadtságszag is, azt meg mind jól tudjuk, hogy az ilyesfajta keveredésből végül mindig valami kellemetlen szag jön ki.

A WitN megmentőjévé talán a háromfős system linkes és online co-op válhat, elvégre két emberi társsal már kicsit izgalmasabb az orkok gyilkolása, levadászása, ráadásul a gép által irányított hősökkel szemben ők először inkább körülnéznek, szükség esetén leverik a megmaradt ellenfeleket, és nem úgy próbálnak feléleszteni, hogy közben oda sem figyelnek arra, hányan csépelik mellettünk guggoló testüket (aminek az eredménye természetesen kollektív halál).

Ettől a lehetőségtől függetlenül számomra csalódás az új LotR-játék, ami kis túlzással majdnem ugyanazt nyújtja, mint a Hunted, ami egy kisköltségvetésű próbálkozás volt ehhez képest, mégis kevesebb frusztrációt okozott, és talán még a hangulata is erősebbnek bizonyult egy-két helyen.

Sokat vacilláltam az értékelésen, és a hatos helyett végül azért hetes áll lentebb, mert a játéknak csak van egy erős LotR-hangulata (bár a sztorit nem viszi sokkal előbbre, még a bevetett ősi hatalom ellenére sem, amelynek meggyőzése is a célunk, hogy a mi oldalunkra állva harcoljon), ami némileg képes feledtetni a negatívumokat is – ilyesformán leginkább a rajongóknak ajánlható a program, de csodákat ők se várjanak attól. Középfölde elbukott, és egyre kérdésesebb, mikor bukkanhat fel egy hős, amely végre megmenti a szeretett univerzumot – ám ez már egy másik történet, amely vélhetőleg sokáig váratat majd magára.



LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

7

Kiadó: ***Warner Bros. Interactive Ent.***
Fejlesztő: ***Snowblind Studios***
Multiplayer: ***3 fő*** Online: ***3 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Böjtös Gábor

KINECT SPORTS: SEASON TWO
| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

KINECT SPORTS SEASON TWO

Meglepődve konstatáltam, miszerint olyan nagy múltú cégek, mint például a Rare, részt vesznek casual Kinectes fejlesztésekben, noha úgy érzem, kissé távol áll mindez a profiljuktól (vagy legalábbis távol kéne állnia). Ugyanakkor talán még több profitot is termelhetnek, mint a mondjuk úgy, nem éppen „überelhetetlen" exkluzív klasszikusaikkal, melyek a Microsofttal való együttműködésük óta napvilágot láttak. Így talán nem is csoda, hogy a bő három milliós eladás egyértelműen a Kinect Sports folytatására sarkallta a brit fejlesztőket, méghozzá hat vadiúj sportág – avagy baseball, síelés, amerikai foci, golf, tenisz, valamint dartsozás – hozzácsapásával, kiegészítve a korábbi bowlingot, bokszot, atlétikát, ping-pongot, strandröplabdát, valamint focit. (Habár nem is nagyon értem, miért csak a „második szezonba" kerültek bele a – géphez csatolva rekordeladású – Wii Sports kategóriái, hiszen pont az első rész repertoárját gondolnám inkább kiegészítésnek. Talán az egyértelmű koppintás elkerülése végett döntöttek így?)



Ugyanakkor szinte minden maradt a régi, minek is elrontani, ami bevált, így amint bekalibrált minket a Kinect, és a fejünk fölé emeltük a kezünket – megadva a jelet a starthoz –, ugyanaz az ismerős Kinect Sports fogad minket, mint tavaly, vagy talán csak egy hasonló, némileg átgondoltabb menürendszerrel (a hangirányítás is korrekt, felváltva a fárasztó kézzel való navigálást). Döntsünk is hamar, hogy valami adrenalindúsabbal kezdünk, mint akár a tenisz vagy síelés, vagy első körben valami komótosabbal próbálunk szerencsét, mint a golfozás vagy dartsozás. Habár stílusra persze össze sem hasonlítható a Dance Central 2-vel, azért az örömteli hír, miszerint azzal ellentétben itt a gép elleni küzdelmen túl nem csak egy két-, de négyjátékos multi is a rendelkezésünkre áll, sőt még ott az online-mód is.

Hogy mennyire jellegzetesek egymáshoz – vagy az előd felhozatalához – hasonlítva az egyes sportágak gameplay-ben, az megítélés szempontjából olykor eléggé változó lehet, ugyanakkor az biztos, hogy a brit csapat egész korrektül visszaadja azt a jellegzetes érzést, miszerint benne lennénk a játékban – már amennyire képesek vagyunk beleélni magunkat –, és a körítés, mint pl. a jópofa kis avatarok is megállják a helyüket – mint hangulatelem –, noha nem igazán nevezhetnénk őket éppenséggel a HD-éra csúcspontjának, de nem is ez a cél.

Néhány példát említve, ott van mondjuk a dartsozás. A célzást külön megdicsérném, hiszen tényleg pont annyira pontosra lett kalibrálva, hogy hosszas koncentrációval akár még az 50-esbe is betaláljak, ellenben simán meglegyen az esélye az elvétett dobásnak, így igazi versenyfeeling alakulhat ki a játékosok közt. Nagyobb aktivitású vizekre evezve a tenisz már rendesen megizzasztott, hiszen – akár a Wii Sports-szal ellentétben is – itt jóval nagyobb beleadással küzdhetünk, habár úgy érzem, az időzítésnél volt egy-két furcsa jelenség, de lehet, ez is csak a gyakorláson múlik. Ugyanakkor legyen bármilyen pofás is a szabadkezes imitáció, saját tapasztalataim szerint már egy közönséges ruhafogas kézbevételével is realisztikusabb hatást érhetünk el, ha azzal lendítünk (azért csak óvatosan a HD-tévénk, vagy pláne barátaink, gyermekeink – esetleg kiskutyáink – érdekében). A kezdeti sikerélmény viszont ne hagyjon minket megtéveszteni, vezessünk akár rögtön 40:0-ra, a végére az ellenfél simán feltornázhatja magát döntetlenre, így a győzelemért meg kell küzdeni, de egyébként mindez egyáltalán nem olyan nehéz, sőt kifejezetten élvezetes. Végül hadd említsem még az egyik favoritomat, a síelést, 'mely könnyed navigálásával és ugrabugrájával az egyik legizgalmasabb versenyszám, noha be kell valljam, a snowboardos Crossboard 7 jobban megfogott év elején, de azért ez is megállja a helyét. Bármelyik sportágat is nézzük, a Kinect egész pofásan követi nem csak az ütések/mozdulatok irányát, de a sebességüket is, így például a golf is az eddigi talán legmeggyőzőbb kivitelezésű, amivel eddig dolgom volt.

A második szezon tehát pontosan ott folytatja az utat, ahol az előd abbahagyta, mindössze megkaptuk hozzá a korábbi slágersportágakat is, igaz, az eddig látottakhoz képest komolyabb és élvezetesebb gameplay-t kölcsönözve azoknak. A hangfelismerés a garancia a könnyed navigációra, a továbbfejlesztett mozgásérzékelés pedig igazi játékélményt biztosít, akár egyedül is, de sokkal inkább bulikba ajánlva, főleg a vicces parti-módnak hála.







KINECT SPORTS: SEASON TWO

7

Kiadó: ***Microsoft Game Studios***
Fejlesztő: ***BigPark, Rare Ltd.***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Krisz

Rabbids Alive & Kicking



A Kinect révén a Microsoft konzolját szinte ellepte a mini-játékok armadája. Ezzel többek között azt érték el, hogy a Wii által kitaposott ösvényről a hobbi-, avagy a casual játékosokat átterelték a saját mezejükre. Ez azzal is járt, hogy a fejlesztők a Wii-n látott sikercímeket az Xbox 360-on folytatják. Így van ezzel tesztünk tárgya is, avagy a Rayman-sorozat mellékágában, a Raving Rabbids-ben bemutatkozó őrült nyulak is költözködnek. Wii-n már öt résszel büszkélkedhettek a fejlesztők – beteg humorukkal, és a változatos minijátékokkal érdemelték ki a sikert. Ki ne emlékezne az első rész repülő tehenére, vagy a kórusban hamisan éneklő nyulak pofozására, de megemlíthetjük a WC-ajtót nyitogatós feladatokat is.
Nem tagadom, nagyon sokat vártam az Alive and Kickingtől, mivel a régi epizódokat figyelembe véve talán a legszórakoztatóbb játékra számítottam, amely majd teljes mértékben kihasználja a Microsoft csodakameráját, de sajnos annak rendje és módja szerint nagyot csalódtam. Egyik legnagyobb negatívuma a programnak, hogy nincsen története, szimplán egymás után dobálják elénk a minijátékokat. Egyedül játszva sem fogunk igazán szórakozni, ugyanis a legtöbb menethez minimum kettő, egyes esetekben három, sőt néhol négy játékos megléte is szükséges – ha nincsen partner, akkor a legtöbb pálya meg sem nyitható. Vicces egyébként, hogy amikor már sikerül összeszedni egy brancsot, avagy kettőnél többen játszanánk, a kamera szenved, sőt alig érzékeli a játékosokat – ez is frusztráló tud lenni az akció hevében.
Aztán negatívumként kezelendő az is, hogy a fejlesztők valahogy kifogytak az ötletekből. Hiányzik az a fajta beteges humor, ami a korábbi részeket naggyá tette. Komolyan mondom, szinte nem volt olyan pillanat a játékban, ahol felnevettem volna egyszer is, mivel nagyon erőltetettnek és bugyutának érzem a vicceket.
A feladatok sem valami ötletesek. Az egyik ilyen minijáték, amikor fűrészelnünk kell a ládikákban lévő rágcsálókat. Odáig még rendben is van, hogy szinkronban kell mozognunk a fűrészelés közben, de semmi sikítozás, semmi elmebeteg állatság, semmi olyan brutalitás nincsen a nyulakkal szemben, mint amit a sorozattól elvárnánk – szimplán a dobozok hullanak szét, csattanó nélkül. Aztán van egy olyan misszió is, amikor a nyúl bélrendszerén kell lesiklanunk – ezt a Kinect Adventures-ből lopták, avagy ketten törökülésbe helyezkedünk, majd együttesen jobbra-balra dőlve kell kerülgetni az akadályokat. Itt sincsen semmi mosolyogtató momentum, csak szimplán csúszunk a bélsárban, a változatosság, és a kihívás legkisebb szikráját is mellőzve. Aztán a következő huncutság az, amikor a zuhanyfülkében a zuhanyfüggönyön megjelenő alakokat kell kitakarnunk a testünkkel. Ha sikerül, akkor a minket meglesni kívánó Rabbidek szélnek erednek. Ez sem valami humoros, bár a játék közben rólunk készült pillanatfelvételek itt a leglátványosabbak. Az egyik feladatnál előkerülnek a gitárok a Rock Bandből is. A testünket jobbra-balra döntve tudunk a hangsávok között váltani, míg pengetni a jobb kezünkkel kell. Valami csattanót vártam, vagy őrült, tomboló nyulakat, de semmi.
Hogy ne csak bíráljak, el kell mondanom, hogy a jobbak között van a Pongra hajazó tűzoltós feladat, amiben le-fel hajolgatva mi helyettesítjük a kapusokat. Tetszett még a Lemmings-szerű küldetés is, ahol a játékos feladata az apró Rabbidek terelgetése a pályán. Aztán talán megemlítendő a Sony EyePet játékát gúnyoló misszió is, ahol a nyulakat kell öltöztetnünk, és babusgatnunk. A kamera hangvezérlését sem hagyták ki, így az egyik feladatnál a nyuszikat a hangunkkal kontrollálhatjuk.
A közel negyven minijáték közül nagyjából a fele ideig-óráig szórakoztató is tud lenni, de összességében egyik sem volt rám nagy hatással. Legtöbbjükre elmondható, hogy ugyanarra a sémára épül, és elég ötlettelen. Grafikailag sem valami kiemelkedő a játék, valahol a PS2-es EyeToy-címek színvonalán mozog. Sajnálom, hogy a lehetőséggel nem tudtak élni a Ubisoftnál, pedig az alap nem volt rossz. Talán a kisebbek, vagy az alkoholmámorban fürdő felnőttek még elszórakozhatnak vele…





RABBIDS: ALIVE & KICKING

4

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Kenny

Assassin's Creed Revelations

Salute a voi, Assassini

Noha a jelenség nem törvényszerű – illetve ellenpélda is szép számmal akad –, azért számos folytatást megélt filmre és videojátékra igaz, hogy általában az első rész sikerül jobban, a második pedig már nem képes felérni az elõd szintjéhez, vagy csak pusztán erőltetettnek hat. A hosszas példálózástól ezúttal eltekintenék, mivel úgy gondolom, mindenkinek megvan erről a maga szubjektív listája (no meg hiába írnám, teszem azt, hogy a Vissza a jövőbe első epizódja szerintem sokkal jobb, mint a második, egyesek tuti meglincselnének érte), ezért az enyémből csupán egyetlen ilyen alkotást emelnék ki, mégpedig a Devil May Cry 2-t. Aki egy kicsit is ismer, tisztában van vele, mennyire odavagyok a Capcom boszorkánykonyhájában készült hack'n slash sorozatért, ez a stuff azonban épp, hogy elment egyéjszakás kalandként, ami – főleg a fantasztikus első rész fényében – számomra kiábrándító erejű volt anno. Mint az előbb említettem, ezen megállapítás természetesen nem pecsételhető rá az összes franchise-ra, gyakran pont fordítva sülnek el a dolgok, ami azért mégiscsak kevésbé utálatos helyzet, hiszen inkább előre fejlődjön valami, mintsem visszafelé.

Ma a Ubisoft egyik leghíresebb sorozata az Assassin's Creed, ami az évek során folyamatosan előre lépdelt, méghozzá igen sebes tempóban. Emlékszem, az első epizódot a végén szinte már csak becsületből nyomtam végig (félúton egyszer le is tettem), közben majdnem sikerült több alkalommal is bealudnom a monotonitásnak köszönhetően. Egész egyszerűen kiaknázatlanul maradt a programban rejlő potenciál, de ez akkoriban valahogy több Ubisoft-produktumnál is tapasztalható volt (lásd Far Cry 2, Prince of Persia): a fantasztikusan kidolgozott világhoz a tartalom képtelen volt érdemben felnőni, emiatt a valódi varázs – 'mely az előzetes videókon tökéletesen átjött – elmaradt. Egy olyan típusú játék, mint az AC nem létezhet normális történetvezetés, valamint egy olyan főhős nélkül, akivel könnyen azonosulni lehet. Szerencsére mindezt Ubiék is realizálták, a folytatás hatalmasat ugrott előre, mely egyértelműen jelezte, hogy a cégnél dolgozó srácok is megértek a nehéz feladatra. Ezio sokkal szeret-hetőbb karakterré vált, mint Altair, valamint történetét is jócskán elmélyítették az eredeti orgyilkoséhoz képest. Még ha csupán nagyvonalakban is, de felejthetetlen élmény volt végigkövetni a Firenzében született főhős életútját, látni, ahogyan változik körülötte a világ, ezzel együtt pedig ő maga is. Túlzás nélkül állítom: az AC2 számomra úgy tálalt mindent, hogy arra konzolgenerációkkal később is kellemes érzésekkel fogok visszagondolni. Ki tudja, talán egyszer még klasszikusnak is titulálja majd a gamer társadalom; rajtam biztosan nem fog múlni…

Mindenképp fontosnak tartottam megemlíteni az első részt, elvégre nem kevés párhuzam húzódik közte, valamint a legújabb, a Revelations alcímmel ellátott epizód között. Ezio, háta mögött hagyva Olaszországot, olyan helyre merészkedik, amely több mint háromszáz esztendeje nem nyújtott otthont az assassinoknak – holott megillető őket. Masyaf városáról van szó, ami jó ideje a rend ősellenségének (templomosok) kezében van – a szinte teljesen érintetlenül maradt helyszín biztosan ismerős lesz azoknak, akik



néhány éve Altairral osztották az igazságot. Hősünk itt fog rálelni egy évszázadok óta lezárt bejáratra, melyet öt kulcs nyit, és persze – egyet leszámítva, amelyiket nagy nehezen megkaparintottak a templomosok – senki sem tudja, hol találhatóak, valamint azt sem, mi lapul pontosan a bejárat másik oldalán. Annyi mindenesetre bizonyos, hogy a dolog Altairral kapcsolatos. Ezio feladata a kulcsok összegyűjtése lesz, elődje lépteinek nyomán haladva; a két eltérő korban és helyen élő protagonista sorsa ezáltal összefűződik. Sőt nem csupán az övéké: természetesen minden szál ezúttal is a jelenbe, Desmondhoz vezet vissza, aki jelenleg kómában fekszik, csapdába esve az Animusban. A kijutás/felébredés egy módon lehetséges, ha összegyűjti őseinek hiányzó emlékfoszlányait, tökéletes szinkronizációt létrehozva ezzel. Gondolom, azok, akik eddig nem játszottak egyetlen AC-résszel sem, most értetlenül vakarják a fejüket, nekik ajánlatos volna bepótolni az eredetit, hogy nagyjából képben legyenek a történésekkel. Örömhír a program megvásárlóinak, hogy a bolti példány tartalmazza a klasszikus első epizódot, így a pótlás már részben meg is van a sorozatot eddig nem ismerőknek. Ezúttal nem Rómába, hanem a párszáz év alatt rengeteg fejlődésen átesett Konstantinápolyba vezet minden út. Az Európa és Ázsia közös határvonalán húzódó város jelentős változásokon esett át Altair ténykedései óta; Ezio szavaival élve: „Európában nincs hozzáfogható város" – valóban nincs. Amikor arról van szó, hogy a helyszíneket élettel kell feltölteni, az Assassin's Creed sosem gyengélkedik, ebben már kezdetektől fogva nagyon erős volt, de a Ubisoft jómunkásembereinek évről-évre sikerül egy szinttel feljebb helyeznie a lécet. Nem is tudom, hol kezdjem; minden olyannyira természetesnek hat, hogy nehéz volna egy-egy dolgot kiragadni, de azért a szemléltetés végett megteszem. Az állandó nyüzsgésben lévő utcákon roma zenészek, zsonglőrök, bűvészek szórakoztatják a népet, a szegényes öltözetű koldusok fáradhatatlanul tartják feléd a markukat, a prédikátorok messze elhallatszódó szavaikkal pedig számos embert vonzanak maguk köré. Bármerre tekintettem, hihetetlen természetességet véltem felfedezni a környezetben, mindenki állandóan tesz-vesz valamit, vagy éppen tart valahová. Való igaz, ezek így leírva nem tűnhetnek hatalmas újdonságnak, de hidd el, az apróságok tömkelege a Revelations-ben áll össze a legjobban.

Talán ezzel sokan másképp vagytok, de velem csupán maroknyi videojáték képes valóban elhitetni, hogy az irányított karakteremmel nem ügyesen kialakított díszletek között, hanem valódi, élő-lélegző helyszíneken mozgok. Ki nem állhatom, ha még egy alacsony korlát felett sem vagyok képes átugrani (még akkor is, ha csőjátékról van szó), és úgy en bloc nem kedvelem azt az érzést, amikor túlságosan szembesítenek a határaimmal. Ezzel most nem a lineáris stuffok felett szeretnék pálcát törni, mivel egyrészt ilyenekre is szükség van, másrészt – ügyes dizájnerekkel a fedélzeten – ott is bármi elhitethető az emberrel. Sosem fog megadatni a lehetőség (az időutazás gyakorlati alkalmazásáig legalábbis semmiképp), hogy bejárjam a reneszánsz éra Konstantinápolyát, azt viszont bátran ki merném jelenteni, hogy igen, valószínűleg így nézhetett ki. A valós időben történő napszakváltozásnak köszönhetően más arcát mutatja a város nappal, illetve éjszaka: fantasztikus látványt nyújt, ahogy a felhőket lassan odébb tereli a szél, és az égen felbukkan a fénylő, hatalmas félhold. Bizonyára mondanom sem kell, hogy akik kedvelik a keleti meséket, hatványozottan odáig lesznek az esti részekért.

A látványban egyébiránt nagyítóval is nehéz volna hibát találni, egyetlen említésre méltó negatívumként legfeljebb az olykor előforduló beröccenéseket lehetne

megemlíteni, de egy ekkora területű, ennyi NPC-t egyszerre mozgató program esetében ez még a megbocsátható bűn kategóriájába esik.

Emberi mivoltunkból adódóan szeretünk vadászni – az Assassin's Creed pedig valahol mindig is erről szólt. Amennyiben úgy tartotta kedved, mindenkin átkaszabolhattad magad, mígnem elérted a kiszemelt prédát, ugyanakkor a türelmesebbeknek megadatott a lehetőség szép csendben, előre kidolgozott taktikával eliminálni a célpontot – utóbbi volt a nehezebb (emlékszem, számtalanszor próbálkoztam így, de igazából kevésszer jött össze, mostanra azért ügyesebb lettem), viszont ez nyújtotta a nagyobb sikerélményt is. A jól bevált játékmenet természetesen továbbra is változatlan maradt, azon belül is a Brotherhood által kezdeményezett szisztémát követi. A számtalan kalandot megélt, középkorba lépett Ezio egyfajta mentorként érkezett Konstantinápolyba, és a titulus nem pusztán jelképes, hanem feladatokat is hárít hősünkre. Mindenekelőtt a legfontosabb, hogy a templomosok elleni küzdelemben folyamatosan biztosítsuk a megfelelő utánpótlást: a rendhez új harcosokat toborozhatunk, akiket fejleszteni kell, illetve területfoglalós missziókra is küldhetjük őket. Hogy pontosan meddig vannak távol, azt nem lehet előre megjósolni, hol kevesebb, hol hosszabb ideig tevékenykednek. Az orgyilkos segédek nem csupán új territóriumok megszerzésében, hanem szorult helyzetekben is kapóra jönnek. Ezúttal is hívhatunk külső segítséget, egy apró újratöltődő csík jelzi, van-e erre lehetőségünk: amennyiben van, mindössze egyetlen gombot kell megnyomnunk, egy füttyszó hallatszik el, és a közelben lévő ellenségek máris holtan zuhannak össze, ezzel egy időben pedig a testükön olyan kelés nő, mely kísértetiesen hasonlít egy fehér csuklyát viselő személyre.



A program egyfajta stratégiai szegmenssel is bővült, ami bár nem lett a végletekig elmélyítve, időnként némi üde színfoltot csempészett a játékmenetbe. Ezeknél a speciális részeknél Ezio ténylegesen nem vesz részt az összecsapásokban, hanem utasításokat oszt ki az embereinek, akik készségesen teljesítik azokat. A cél általában egy-egy nagyobb templomos csapat legyőzése, ennek sikeres abszolválásához embereket kell elhelyezned a rendelkezésre álló játéktér bizonyos pontjain, illetve egyéb extrákat (például feltartóztatásra alkalmas barikádokat, bombákat) is lerakhatsz. A valódi nehézség abban rejlik, hogy mindezeket nem ingyen, hanem úgynevezett „morál" pontok elköltésével teheted meg, amit a megölt ellenségek után kapsz – nem ajánlatos tehát ész nélkül szórni a pontokat, mert biztosan épp akkor leszel híján, amikor a legnagyobb szükséged lenne rájuk.

Ezio az eltelt évek alatt tökéletesen elsajátította a rend titkos fegyvereinek megfelelő használatát, de mint tudjuk, jó pa… assassin is holtig tanul. A helyi assassinok vezetője, Yusuf Tazim fog megismertetni minket az új eszközökkel, trükkökkel. Az első és legfontosabb újítás a „hookblade" névre keresztelt tárgy, mely nem is annyira a küzdelmeket könnyíti meg, sokkal inkább a gördülékenyebb épületmászást teszi lehetővé. Ha úgy tetszik, a cucc gyakorlatilag a karunk meghosszabbítására szolgál: segítségével nem csupán nagyobb távolságokat ugorhatunk át, hanem a házakon is jóval sebesebb tempóban mászhatunk, és ami azt illeti, ez kiválóan tud jönni abban az esetben, amikor puskákkal próbálnak leszedni minket. A városban mindenhol találkozni épületeket összekapcsoló kötelekkel, melyekre a hookblade segítségével felkapaszkodhatunk, és végigcsúszhatunk rajtuk, pillanatok alatt A-ból B pontba jutva ezzel.

Természetesen az ellenségeken is alkalmazható tárgyról van szó: az utunkban állók felé sprintelve, majd az elgörbített pengét a vállukba akasztva átgördülhetünk a hátuk felett. Ha rosszul áll a szénánk, ezen gyors mozdulatot alkalmazva bármikor menekülőre foghatjuk a dolgot.
Yusuf egy másik igen hasznos képességet is a birtokunkba juttat, méghozzá a bombák készítésének tudományát. Ezeket az erre alkalmas állomásokon lesz alkalmunk össze-



legózni, és a dolog már csak azért is roppant izgalmas, mivel minden egyes összetevőt magunk válogathatunk, gyűjthetünk össze, sokféle variációt kreálva ezáltal. A program mindig pontosan tudatja velünk, melyik hozzávaló mit befolyásol a bomba tulajdonságán (például a robbanás hatáskörének nagyságát, elterelésre vagy gyilkolásra alkalmasságát), így játékstílusunktól függően ezzel is remekül lehet taktikázni.
Bár valamivel a hivatalos megjelenés előtt jutott el hozzám a tesztelendő anyag, szerencsére már mentek a multiplayer szerverek, sőt játékosokat is találtam (hozzáteszem, egyszer sem volt teltház). A többjátékos szegmens eléréséhez – a három napos próbaidőszak lejártát követően – online kódra lesz szükséged, ami lassan nem is számít meglepetésnek, hiszen a nagyobb kiadók többsége már jó ideje előszeretettel él ezzel a megoldással. Én azt javaslom, mindenképpen használd ki a próbaidőszakot, és csak azután dönts a kód felhasználásáról, a multi ugyanis nem különösképp kiemelkedő; klasszikus módokat tartalmaz (abból mondjuk jó sokat), melyek ugyancsak a manapság megszokottnak mondható, XP-gyűjtős, szintlépős, megnyitogatós rendszeren alapulnak. A feladatát igazából tökéletesen



ellátja, azaz jócskán kitolja a szavatosságot, mely egyébként a mellékküldetéseknek, valamint az ilyen-olyan összegyűjthető dolgoknak hála a szingli módusz esetében sem rossz. Mindenesetre, aki a Brotherhoodban szeretett a világhálón másokra vadászni, valószínűleg most sem fog csalódni, hiszen némi plusszal gyakorlatilag ugyanazt kapja. Nagyon örülök neki, hogy a kezdeti apróbb szerencsétlenkedések után mára ilyen magas nívót képvisel a Ubisoft egyik elsőszámú sorozata. A Revelations küldetése nem az volt, hogy ismét radikálisat ugorjon előre (ez a sors majd a következő, remélhetőleg számozott AC-epizódra vár), hanem sokkal inkább az, hogy ne verje le a második rész által igen magasra helyezett lécet, illetve méltó lezárásaként szolgáljon Ezio Auditore da Firenze kalandjainak. Én úgy érzem, mindezt sikerült maradéktalanul teljesítenie, így mindenki bizakodva várhatja a következő (ki tudja, talán végre a jelen korban játszódó?) felvonás érkezését.



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

8

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft Montreal***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***4-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Duke

DANCE CENTRAL 2

Úgy érzem, továbbra is kissé hadilábon állok a Kinecttel (vagy Move-val), mint innovációval, legalábbis abban a tekintetben, hogy egyszerűen nem tudom igazán komolyan venni. Ugyanakkor szívesen próbálok ki ezen eszközökkel kapcsolatos új anyagokat, és zömmel valóban jól is szórakozom rajtuk, noha kétségkívül elsősorban jópofa bulijátékként tudnám ezeket aposztrofálni, hiszen az igazi videojátékot, mint olyat, továbbra is úgy képzelem el, mint ahogy pl. a Resi 2-t toltam anno az éjszakába nyúlóan. Ettől függetlenül igenis értékelem a sikeres próbálkozásokat, és be kell valljam, valamiért a Dance Central 2 is már a kezdetektől megfogott. Túlestem a szokásos bútortologatáson, jó erős fényt eszkábáltam a nappaliba, majd szívmelengetően konstatáltam, hogy a kamera itt este is könnyedén érzékel, és már a könnyed menü-navigáció is meghozta a kedvem egy kis alsónacis dance-re.



Nem könnyű manapság labdába rúgni a zenés progik terén, hiszen sorra ontják az egyre profibb szériák egyre ütősebb folytatásait, mint akár a Rock Band, és kifejezetten táncolós stuffhoz is volt már jó pár alkalommal szerencsém – kapásból ott volt pl. a popkirály előtt tisztelgő Michael Jackson Experience. A nagyszámú konkurencia ellenére viszont továbbra is érdemes próbálkozni, hiszen talán még hardcore játékosként is a vérünkben van, hogy örömmel váljunk – még ha csak a saját kis virtuális világunkban is – a táncparkett ördögévé. Minél viccesebb és ötletesebb megoldásokkal rukkolnak elő, annál több kedvünk lesz ugrabugrálni, ahol pont, hogy nem a követhetetlen, hanem épp a jól leutánozható táncmozdulatok motiválnak igazán. Be kell valljam, rég röhögtem ekkorát, mint az első próbatáncomnál, mikor benyomtam a 2004-es agymenés slágert – a Mai Ai Hee-t (merthogy én vagyok itten a Numerakirály, úgyhogy húzz el innen, nekem ne dumálj).
Minden valamire való zenés játék alapja természetesen egy ütős repertoár, márpedig a 43 cím között a ´80-as évektől egészen napjainkig számos nagyobb sláger szerepel, mint akár Lady Gaga-tól a Born This Way vagy a Bad Romance, nagy kedvencemtől, Enrique Iglesias-tól az I Like It, plusz ott van a Darude-tól a Sandstorm, David Guetta-tól a Sexy Chick, vagy Jim Carrey örök klasszikus Diszkópatkányok című gagjéből a What is Love, és még sokan mások.
Maga a felépítés persze nem nagyon változott az első részhez képest, és a legjobb az egészben, hogy totál kezdőként is lehet sikerélményünk, hiszen a mozdulatok tényleg könnyen leutánozhatóak és ötletesek, ráadásul nagyon jól passzolnak az egyes számokhoz, így garantálom, hogy szem nem marad szárazon egyetlen bulin sem, ha elkezdünk a Mai Ai Hee-re ökörködni, pláne mikor flashként még be is vágják a dal közben a korábbi szerencsétlenkedésünket. Ugyanakkor komolyan mondom, hosszú hetes gyakorlással simán bármelyik diszkó sztárjává válhatnánk egy duóval (vagy akár trióval), ha pl. betanuljuk az I Like It malomkerekes „hype" mozdulatait, vagy a refrénnél az égbetartott ugrálást, szóval profibb szinteken is bőven terem babér.
Alapvetően a képernyőn ugrabugráló figurákat kell leutánozni, ám jobbra nem csak saját magunkat láthatjuk, de segédikonokkal felkészítenek minket a soron következő koreográfiára is, ami kezdőként lehet sima karlengetés, profiként pedig kifejezetten összetett testmunka. Végül ez kiegészül a tánc hevében még némi freestyle-os mozgással is, mindezt látványosan színes hangulatelemekkel aláfestve, így a bulis dance feelinget tényleg könyökből hozza a játék.

Természetesen az egész testünket kiértékelik táncolás közben, mégis már az első próbálkozásoknál lehet komolyabb sikerélményünk, talán pont azért, mert a kezdőknél inkább az időzítést, és a már körülbelüli követést is pontozzák, de viccen kívül kedvem lenne hetekig komolyabban begyakorolni egy-egy ütősebb koreográfiát. Az egészhez persze nagy segítséget nyújt a tánciskola, ami talán még ötletesebben és részletesebben támogatja a játékost, mint az előző részben (a hangfelismerős navigálás is pöpec). Nem csak egyes koreográfiákat, de külön-külön minden mozdulatot is egyesével kivesézhetünk, a program mégsem veszi olyannyira komolyan magát, mint akár a Michael Jackson: The Experience.
Korrektül lett kidolgozva a single rész előrelépése is, ahogy sorra nyitjuk meg az új helyszíneket és karaktereket, de multiplayből sincsen hiány, egyedül az online-mód hiányát róhatjuk fel hiányosságként. Mégis hamar megszerethető, könnyed és ötletes táncos progi a DC2, amellyel természetesen még a Facebookra is tölthetünk fel felvételeket az est fénypontjáról (már ha valaki elég bátor avagy botor hozzá).



DANCE CENTRAL 2

8

Kiadó: ***Microsoft Game Studios***
Fejlesztő: ***Harmonix Music Systems***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Krisz

JASF
Jane's Advanced Strike Fighters

Repül a repül a… kukába?

Minden nyugodt pillanat ajándék. Muszáj kiélveznem azokat a perceket, amiket kapok… hiszen bármikor érkezhet egy parancs, egy utasítás. Szeretem a hazám, és bármit megtennék azért: akár az életemet is odaadnám. Valami közeleg most is… vihar előtti csend ez. Háború van. Azbaristan lángokban áll…

Azbaristan? Az meg hol a fenében van? – kérdezhetitek joggal. De nyugalom, fiúk/lányok, nem aludtatok el egyetlen földrajz órán sem (ugye nem?), és az atlaszt is visszarakhatjátok a polcra: a Jane's Advanced Strike Fighter (mostantól JASF) története fiktív helyen és időben játszódik. Minden sablont felhasználó kerettörténete egy tíz éves háborúról, olajról, merényletről, egymásra mutogató frakciókról, és az éppen kiújuló konfliktusról szól: persze kell valami a poligonok mögé, de ez nem az a sztori, amitől majd hasra esünk.

Talán a címből, alcímből már sejthetitek, de mégiscsak leírom: a JASF repülős stuff, ám szerencsétlenségére – vagy egy nagyon rossz marketingfogás következtében – épp a konzolos körökben nagyobb népszerűségnek örvendő Ace Combat legújabb epizódja után próbál vásárlókat szerezni magának. Pedig a Jade's-sorozat sem éppen mai gyerek, a kilencvenes évek tájékán igazi nagymenőnek számított a számítógépes berkekben: tudjátok, PC-s repülőgép-szimulátor, hatszázmillió gombkombinációval. Ám eltelt két évtized, s ez a JASF műfaján is nyomot hagyott: hiába a múlt, a játék ma nem több egy egyszerű akciójátéknál, méghozzá a rosszabbik fajtából. A program kettő vagy négy játékos számára is abszolválható kampányt kínál (online), szám szerint tizenhat küldetéssel, és harminc licenszelt, vagyis a valóságban is létező gépcsodával. A játéktér összterülete körülbelül hatvanötezer négyzetkilométer, ami kimondva egészen pompás: mindaddig, míg meg nem pillantjuk a környezetet.

Kerteljek vagy ne? A JASF puritán és randa. A tereptárgyak nevetségesen elnagyoltak, a fauna kétdimenziós pixelhalmaz, a robbanások miatt tíz évvel ezelőtt is sipákolt volna bármelyik zsurnaliszta. Egyedül a repülőgépek azok, amik viszonylag normálisan ki lettek alakítva. Nem szépek, nem ezt mondtam: elfogadhatóak. A játékmenet és a fizika valamivel szebb fényt vett a korongra: bár a küldetések kissé egyhangúak, ahogyan a kijelző is egy merő unalom, de legalább a repülés élménye viszonylag átcsordogál a T. Játékosba. Igen, sajnos ez is csak mértékkel, mivel az animációkban néha igen viccesen felfedezhetjük a mozgásfázisokat, amiket szerintem nem lenne szabad észrevennünk. Ráadásul a szoftver sebessége csöppet lassú, grátiszban még rángatózik is nekünk, de erre már csak legyinteni tudok: a sztori pár órája, és a könnyű trófeái/achievementjei okoznak pár kellemes pillanatot, de semmi katarzisra vagy extravagáns hűhára ne gondoljatok… vagy de! Beragadó rakéták, a semmiből előtűnő gépágyúsorozatok, és a random Mission Failedek – íme, a bugok listája.





Akad még multiplayer-opció, amiről eddig nem nyilatkoztam: hát gyerekek, ha találtok teli szobát, szóljatok már nekem is, mert érdekelt volna!

Pedig a Jane's Advanced Strike Fighters alapvetően nem lenne annyira rossz játék… most nem csak az Ace Combat árnyékába szorul, hanem minden jobb, nagyobb, várósabb programéba is. Az időzítés rettenetes. Ennyi AAA-kategóriás gyöngyszem között simán elvész, és egyszerűen képtelen vagyok azt mondani Nektek, hogy az x és y helyett erre ruházzatok be. Később, olcsóbban, esetleg havertól kölcsön kérve megér majd egy misét, de most semmiképp se erre pazaroljátok az időtöket!



JANE'S ADVANCED STRIKE FIGHTERS

5

Kiadó: ***Evolved Games***
Fejlesztő: ***Trickstar Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Dzsek

HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

| **X360** | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |



Furcsa belegondolni, hogy alig tíz évvel ezelőttre tehető a Halo nevezetű legenda megszületése, melyre azóta egy egész franchise épült, sőt talán az egész Microsoft Xbox-project egyik alappillérjévé vált. Mindez főleg egy premierjátéktól meglepő, melyre más nyitócímnél még nem is nagyon volt példa a videojáték-történelemben, arra pedig pláne nem, hogy ha csak részben is, de játékmenet és irányítás terén egy egész stílusirányzatot reformáljon meg, jelen esetben a shootereket – nem beszélve a multiplayer-szegmensről.
Nehéz megfogalmazni, hogy mitől is vált olyan sikeressé és közismertté a Halo, vele pedig Spartan hősünk, Master Chief, hiszen még ha ki is emeljük egyes érdemeit, mint akár a hangzás, a grafika, vagy a történet, mindegyikre láthattunk már hasonlóan jó, sőt akár „jobb" példát is. A titok nyitja talán abban az élményben rejlik, abban a Halo-s hangulatban, ami nem is kipróbáláskor, hanem sokkal inkább akkor kerít hatalmába, mikor már megismerted a világát. Az érzést pedig bármelyik folytatás első néhány jelenete hamar visszaadja, hogy igen, ez a jó öreg Halo-univerzum, amiben olyannyira otthon érzem magam.
Az igazi rajongóknak viszont minden egyes újabb résznél kettős érzésük támadt. Egyrészt mindannyian örültünk a rengeteg újításnak, pláne az egyre „nextgenebb" Halo-világnak, ugyanakkor mindig úgy érezhettük, hogy a fejlesztők nem képesek újra visszaadni azt az igazi Halo-érzést, amit a Combat Evolved akkor és ott, a maga idejében nyújtott. Ráadásul mintha nem lennének képesek igazán kitörni abból az ösvényből, amit az első rész 2001-ben kitaposott magának, „mindössze" – némi túlzással – annak újra meg újra tuningolt és elnyújtott folytatásait láthattuk viszont (habár a Reach-ben már tapasztalhattunk innovatív ötleteket). Nem véletlen tehát, hogy sokunkat meleg érzéssel töltött el az idei E3-as bejelentés, miszerint a tíz éves évforduló alkalmával felújított formában köszönthetjük a Halo: Combat Evolvedet.



A 343 Industries ráadásul nagyon is szem előtt tartotta a rajongók legbensőbb óhaját, és mindennemű játékmeneti változtatás nélkül tupírozta fel a kampánymódot. Ugyanazok a pályák, ugyanazok az ellenfelek, ugyanazok a járművek, és ugyanazok a mordályok (nincsen pl. dupla fegyver-használat), de még a fizika, az irányítás, és az AI sem változott, hiszen a Covenantok is észrevehetően butábbak, mint a Reach-ben (és pl. a katonák most sem vezetik a Warthogokat, ha hátulra szállunk fel, hiába voltak rá képesek már a Halo 2-ben is), éppen ezért megdöbbentő, hogy egy tíz éves játék – alapjaiban – menynyire megállja a helyét még napjainkban is. A remasterelt hangzás is gyönyörűen muzsikál DD5.1-ben, és 80-90 %-ban megegyezik az eredetivel, mindössze néhány taktussal egészült ki, de tetszés szerint választható az originál soundtrack is.
A Saber3d nevű felújított engine, és a klasszikus motor között pedig ingame is váltogathatunk, ahol az utóbbi még annak ellenére is igen puritánnak és szegényesnek hat 2011-ben, hogy itt már alapból HD-felbontást és 16:9-es képarányt kapott. Kellemes érzés volt látni a jó öreg helyszíneket, melyeken belül minden egyes pályaszakaszt a legapróbb részletekig újraterveztek, pláne az éjszakai küldetéseknél, így a sniperes The Truth and Reconciliation, valamint a mocsaras 343 Guilty Spark esett át hatalmas változáson – az utóbbi foszforeszkáló növényzete az Avatarban látottakhoz hasonlóan tündököl a sötétben. Az átdolgozott külcsín mégis olyannyira természetesnek és ismerősnek hat, és annyira beleillik a Halo világába, hogy fel sem tűnik, mennyire megváltozott minden, míg egy az egyben össze nem veted a látottakat az eredeti textúrákkal.

Úgy érzem, a kezdetektől erős párhuzamot vonhattunk a Halo- és az Alien-univerzum között, pláne James Cameron képi világát tekintve, mely az Avatarban még jellegzetesebben képviseltette magát, és ahogy halad előre a Halo-franchise, egyre inkább kibontakozik a hasonlóság. A kezdőpálya űrhajója (Pillar of Autumn) például igen erősen hajaz az LV-426 felé tartó gigantikus Sulaco-ra, az új kiegészítő videók egyikében mintha a szivarozó feka Apone őrmester elevenedne meg, ahogy – vérmérsékletüket felpörgetve – ordibálva ad eligazítást a lelkes tengerészgyalogosoknak. Az első találkozás a Flood-parazitákkal pedig – mikor Master Chief visszajátssza az egyik halott katona sisakján a videofelvételt – az első összecsapásra emlékeztet az idegenek és a tengerészgyalogosok között A bolygó neve: Halálból, mikor teljesen körbekerítik őket a szörnyek. Elég az hozzá, ha a pöpec fegyverarzenált nézzük (vagy néhány járművet), köztük is elsősorban a klasszikus MA5B Assault Rifle-t, ami szintén nagyban hasonlít az ominózus M41A Pulse Rifle-ra, mellyel Ripley visszatért megmenteni a kislányt, de kifejezetten Alienes pályák, jelenetek, utalások, valamint trailerek voltak a harmadik epizód kapcsán, valamint a Reach-nél is.

Amíg a kampánymód felszíne alatt a külön e célra fejlesztett Saber3d-engine dübörög, addig a multiplayer-szegmenst a 2010-ben jól bevált Halo: Reach motorja hajtja, beleértve



minden extra feature-jét a 16 játékossal, így ugyanaz vár ránk, mint a tavaly leírtaknál (az új pályákat a Reach-tulajok az Anniversary megvásárlása nélkül is külön letölthetik). Ez kettős érzéseket váltott ki belőlem, hiszen egyrészről örülhetünk, hogy a multi bizony még szebb és fejlettebb is, mint a sztorinál, másrészt viszont remake-ről révén szó, ahol a történetes módnál oly nagy figyelmet szenteltek az eredeti játékmenet érintetlenségére, valahol nehezen értem, miért nem lehetett a multi esetében is megmaradni az eredeti elgondolásnál. A klasszikus Halo-t nem pusztán a kampánymód miatt, de sokkal inkább a multizós partik által kedvelték meg, még úgy is, hogy online mód híján „csak" system link állt rendelkezésünkre (kivéve egy apró, netes trükköt, melynek segítségével sokan mégis megoldották az online multit is). Most viszont a hét mapből csupán hat klasszikus, azok is zömmel a Halo 2-ből válogatva (a hat plusz Firefight-pályát nem beleszámolva). Persze nagyon örültem a picinyke vízeséses völgyben fekvő Battle Creeknek, és a kuriózum, pisztolypárbajos Hang 'Em High-nak – pláne úgy, hogy nem csak a remastered, de az eredeti formájában és „szabályaival" is elérhető –, na de hol van a minden idők egyik legjobb szabadtéri Halo map-je, avagy – zseniális kialakítása miatt – a Team Slayer-ősök örök kedvence: a klasszikus Blood Gulch a kék/piros bázisokkal? Sehol. Márpedig két évnyi system linkes intenzív Halo-zás után ezért nagyon is haragudhatnék… HA nem ismerném a jó öreg mondást, miszerint ajándék lónak ne nézd a fogát. A remake bejelentése pedig kétségkívül nagy meglepetés volt az E3-on. Mindössze abban reménykedhetünk, hogy egyszer DLC formájában elérhetővé válik egy újabb map-csomag keretein belül (csak ne a Coagulationt, azt az olcsó, Halo 2-es Blood Gulch-utánzatot kapjuk majd helyette).

Az Anniversary-project igazi szíve és lelke viszont kétségkívül az eredeti koncepciónak, avagy annak az igazán nehéz (bőven) 10+ órás kampánymódnak az érintetlensége, melynek sem hosszát, sem a kihívásának mértékét, sem a hangulatát nem voltak képesek az idők során igazán visszaadni a folytatásokkal. Jó példa erre, hogy a harmadik résznél már a normál fokozatot is monotonnak éreztük, így eleve Heroic-on volt csak érdemes belevágni a kellő kihívás érdekében, míg itt a normál fokozat is tartogathat meglepetéseket, a Heroic-nál már rengeteg alkalommal anyázunk, a Legendary pedig inkább csak koophoz ajánlott, illetve igazi vérbeli veteránoknak, hogy begyűjtsék a vadiúj achievementeket.



Igaz ugyanakkor, hogy a Combat Evolved már a maga korában sem volt tökéletes, mai szemmel pedig jó pár pálya kifejezetten kihaltnak hathat, és gyakran találkozhatunk ismétlődő elemekkel. Monotonnak azonban még a – jó pár szakmabeli kolléga által is méltatlanul alábecsült (jól bevált klisé gyanánt „a videojáték-történelem legmonotonabb pályájának" tituált) – The Library-t sem mondanám, sőt kifejezetten akciódús a folyamatosan özönlő Flood-áradnak köszönhetően, így sokan kedvelik azt is, főleg ketten tolva, hiszen megvan a sajátos hangulata. Legnagyobb örömünkre viszont az eddig csak osztott képernyős koop kiegészült egy system linkes, valamint online-opcióval is. Igaz, továbbra is csak két játékossal, ahogy tíz éve is, de UGYANAZZAL a hangulattal! Külön érdekesség, hogy a harmadik rész óta ismert „koponyák" már itt is begyűjthetőek, különleges opcióik pedig itt is aktiválhatóak a kampánymódban. Különleges feature-nek ezen kívül ott van még a 3D-mód, valamint a Kinectes támogatás (tárgyak scanneléséhez extra infók érdekében, de pl. a gránátok hajításához, vagy újratöltéshez is segítséget nyújthat). Rajongóknak mindenképpen kötelező, ínyenc darabról van szó, hiszen szívet melengető a tuningolt kampánymód érintetlensége az online kooppal megspékelve, így egyedül a multi-részlegre van okom morogni, még ha a maga nemében továbbra is csillagos ötös az is. Újoncoknak azonban csak óvatosan ajánlanám a játékot, hiszen nekik 2011-ben már kissé idegen lehet a kampány stílusa, viszont aki mindig is be akarta pótolni a klasszikus Halo-t, annak itt a várva várt, remek alkalom.

HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

9

Kiadó: ***Microsoft Game Studios***
Fejlesztő: ***343 Industries***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Krisz

JUST DANCE: KIDS, KINECTIMALS: NOW WITH BEARS!

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |

JUST DANCE KIDS

DanceStar Party, Dance Central 2, Just Dance 3 – az utóbbi idők legjobbjait megemlítve bátran kijelenthetem, hogy lassan, de biztosan megfulladunk a táncos játékok tengerében. A Ubisoft Just Dance-sorozata például akkora tömeghisztériát indított el világszerte, hogy csak Wii-n már lassan húsz millióan ugrálnak a nappalikban a tévék előtt, így nem csoda, hogy mindenki próbálja meglovagolni a témát. A Ubisoft most a felnőtt szívek után a gyerekekét próbálja elragadni a legújabb, Kids-alcímmel ellátott játékával. Amerikában a Kids 2 jelent meg a napokban, Európában pedig a tengerentúli két rész legjobbjait mixelték egybe.

Az alapkoncepció a megszokott, avagy a képernyőn megjelenő trénerek koreográfiáját kell leutánoznunk. A fő sorozattal ellentétben nem a stílusos, rajzolt neon-karaktereket kell lemásolni, a játékmenet inkább a Michael Jackson: The Experience címmel ellátott spin-offban megismert vonalat követi, avagy az élő (esetünkben) gyerekszínészekkel kell egyszerre mozognunk.
A harmadik epizód legnagyobb vonzereje a zenei felhozatal volt, itt sajnos az én ízlésvilágomtól merőben eltérő számokkal találkozhatunk – nem is csoda, mivel a megcélzott korosztály a nyolc éven aluliakból tevődik össze. A nagyjából negyven közismert gyerekdal (köztük a Head, Shoulders, Knees and Toes, Jingle Bells, Gummibar) mellett a Jonas Brothers és Justin Bieber számai, és még hasonlóan „csodás" dallamok juttattak sírásközeli állapotba. Az irányítás is ugyanaz, mint amit a korábbi részeknél megismerhettünk, avagy a Wiimote-tal és PS Move-val a jobb kezünkben kell ugrálnunk, a gyerkőcökkel egyetemben. Kinecttel játszva a kamera szintén csak a jobb kezünket követi, de mindenképpen természetesebb és szabadabb érzést biztosít ez a fajta mozgásérzékelős





megoldás, mint a másik két változatban tapasztalt. Amiben butult a program, az az, hogy immáron csak két játékos „táncolhat" egyszerre (a korábbi néggyel ellentétben), illetve sokkal elnézőbb a rendszer a pontozásnál.
A Just Dance: Kids a gyerkőcöknek kiváló választás lehet, míg az idősebbek – ha már virtuális tánc nélkül nem tudnak élni – az első sorokban felsorolt címek közül mazsolázzanak.

JUST DANCE: KIDS

6

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

kenny

KINECTIMALS Now with BEARS!

Kinectes tündibündi nagymacskakölyöknevelde (stb. édi jelzőjű) 360-tamagochinkkal már találkozhattunk a Microsoft mozgásérzékelős kamera pályafutásának elején, és hatodik számunkban még RBaly is megemlékezett róla egy oldal erejéig. Legelső találkozásom még a tavalyi Budapest Game Show-ra vezethető vissza, ahol be kell valljam, órákon át játszadoztam egy tigriskölyökkel – nem tudom, mennyire a fiatal hostess látványának hatására, és mennyire a játék kedvéért –, és jóval később értem haza, mint aznap terveztem (na nem kell rögtön „rosszra" gondolni, csupán már jó előre alaposan leteszteltem a „szemrevaló alanyt"… mármint természetesen a játékot). Hogy mennyire bizarr az egész, és mit vetít előre az ilyen játékok megjelenése, az egy egészen más fórumú kérdés, de az biztos, hogy lehengerlő az eredmény, és tuti, hogy az elsők közt venném meg ajándékba a gyermekeknek. (Pontosabban: ha Kinect-játékot vásárolnék ajcsiba, ez tuti benne lenne a kosárban.) Ha még emlékeztek az alapelvre, egy szigeten kellett (lehetett) különféle édes nagymacskakölyköket adoptálni, és szimplán simogatni azokat, vagy naphosszat játszadozni velük, miközben a kis repkedő Lina, avagy egy macska-mókus-tündér(?) szerű lény nyújtott segédkezet („akit" RBaly nemes egyszerűséggel torzszülöttnek degradált, de ez lehet, valami gyermekkori traumára vezethető vissza). Az alapelv most sem változott, mindössze egy újabb felfedezésre váró szigettel, a kisbocsokhoz kitalált minijátékokkal, és természetesen, ahogy a címben is szerepel, medvebocsokkal bővült a repertoár. Alapjáraton panda, jegesmedve, grizzly, feketemedve, valamint utóbbinak egy világosabb bundájú alfaja, a fahéjszínű baribál választható, de később elviekben ezek kibővülnek további fajokkal, pl. kodiak medvével, vagy vörös macskamedvével (más néven kispandával/vörös pandával), és nem maradhat ki mindenki kedvence, a koala sem. A két sziget (macskás és medvés) ugyanakkor remekül kiegészíti egymást, így még ha alapvetően csak extra medvebocsokról is van szó, az apró játékmeneti újításokkal érdemes újra nekiugorni az egész





kalandnak. Az egyszerűség kedvéért mindez letölthető fizetős DLC formájában is (1200 MS pontért), de gyűjtőknek még jobb hír, hogy megvásárolható lemezen is a teljes alapjátékkal, valamint az azóta megjelent extra fajokkal. Kicsiknek kötelező! (Szubjektíven nálam 9-et is megér.)

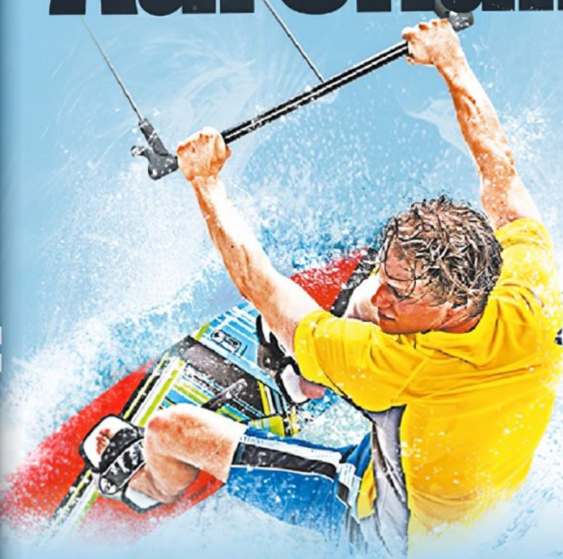
KINECTIMALS: NOW WITH BEARS!

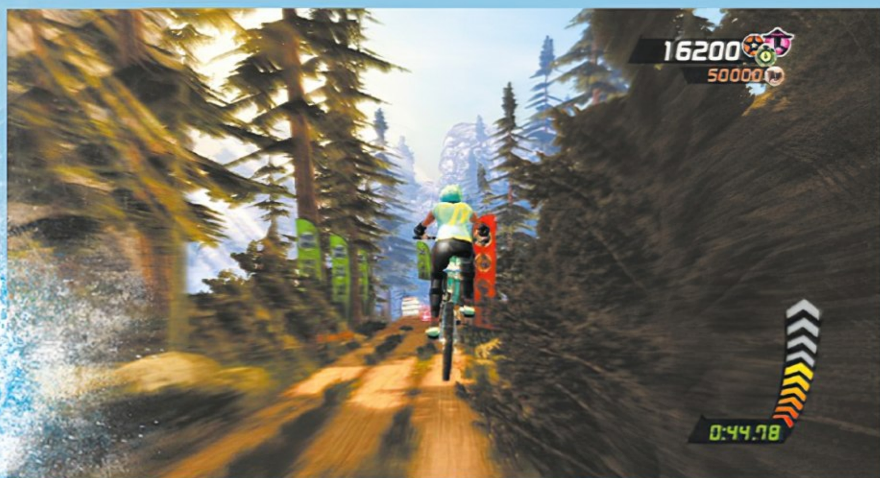
8

Kiadó: ***Microsoft Game Studios***
Fejlesztő: ***Frontier Developements***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Krisz

MOTIONSPORTS Adrenaline





Ahogy a többi kezdeti mozgásérzékelős bulijátéknak, úgy az Ubisoft kevésbé sikeres MotionSports extrém adrenalin bombájának is megérkezett az ősz folyamán a folytatása. Kérdés, hogy mennyire volt képes az Ubisoft tanulni a – főleg irányításbeli – hibákból, és példát venni olyan „szimplább", mégis szórakoztatóbb alapcímektől, mint a Kinect Sports (a teljes testérzékelés miatt a Kinectes verziót teszteltük, ami az eszközök különbségeiből adódó változtatásokon kívül nem sokban tér el a move-ot alkalmazó társától), hiszen a kevesebb néha több. Valójában az elődöt – melyről a hetedik számunkban írtunk – csak „olvasásból" ismerem, de a jelek szerint nem sokat hagytam ki. Ettől függetlenül optimistán estem neki a hat extrém sportágnak, mely mountain bikeból, hegymászásból, kajakozásból, extrém síelésből, wingsuit sikló repülőugrásból, valamint ejtőernyős vizi-szörfölésből áll. Még ha az eredetit direktben nem is próbáltam, az mindenesetre mégis hamar lejött nekem, hogy igenis ügyeltek a fejlesztők a dinamikusabb gameplay-re, hiszen a hat sportág közül most mindegyik élvezetes és használható, habár a hangsúlyt sokkal inkább a látványosságra, és a kategóriák extrém jellegére fektették, hiszen irányításbeli bakik továbbra is tapasztalhatóak – még ha nem is olyan vészes mértékben. Látatlanban is könnyen megállapítható, mennyivel változatosabb a folytatás, így az Adrenaline alcím ezúttal tényleg találó és mérvadó.

Függetlenül attól, hogy összetettebb játékmódokat, vagy sima gyorsjátékot választunk, általában minden kategóriában van külön opció a nyers sebességre, mint célra, valamint ott a lehetőség, hogy a különböző trükkökre fektessük a hangsúlyt. Az eddigi Kinectes tesztalanyokhoz képest kifejezetten izzasztó ugrabugrákra számíthatunk a nappalinkban, kezdve kapásból a még nyugisnak mondható hegymászásnál is, mely nagyban emlékeztet az Uncharted- vagy Tomb Raiderszerű akrobatikára, azzal a különbséggel, hogy itt tényleg az egyes peremek felé kell nyúlni, majd nagyokat szökellni a következő szintig, közben pedig elhúzódni a legördülő sziklatömbök elől. Ellenben a kerékpározás extrém sebességéhez és faramuci magaslatokba torkolló – olykor hullámvasútra emlékeztető – (már látványban is megizzasztó) tereppályáihoz meg kifejezetten jól is passzol egy kis pulzusnövekedés.
A legtöbb esetben szimpla kormánymozdulatokkal navigálhatunk, és a kezünk előtartásával boostolhatunk, valamint szökdelésekkel ugrathatunk. Ettől tér el többek között a jellegzetes wingsuit elnevezésű sikló repülőugrás, ahol inkább madárként, karunkat széttárva terelhetjük magunkat oldalirányba (mintha egy magas, szűk peremen, vagy kötélen ellensúlyoznánk). Bármelyik sportágat is választjuk, a csillagok begyűjtése, vagy a jellegzetes boost csíkok és ugratók becélzása mind-mind extra pontot eredményez, csakúgy, mint a jellegzetes gyűrűk, melyeken áthaladva konkrét testpozíciót kell felvenni. Mindig akadnak alternatív útvonalak, amik ugyan csak egy pár – esetenként 10-20 – méterrel arrébb fekvő párhuzamos útvonalat jelölnek (pl. egy lenti vagy fenti peremet), de már ez is elég ahhoz, hogy ne tűnjenek olyan egyhangúnak a pályák.
Örömteli, hogy a játékot ketten koopban is lehet tolni, valamint négyen, osztott képernyőn akár egymás ellen is játszhatunk, sőt online is megtehetjük mindezt – ilyenkor bevethetünk jópofa fegyvereket, avagy speciális bombákat is az ellenfeleinkkel szemben –, de akadnak emellett még speciális kihívások is.
Az irányításbeli problémák felett azért továbbra sem szeretnék elsiklani, legyen bármilyen látványos is akár a bázisugrás, hiszen pont, hogy sajnos csak utóbbira fektették a hangsúlyt: az extrém sportok illúziójára, a körítésre, ahol az irányítás kissé pontatlanra sikeredett, de azért mégsem vészes mértékben (inkább csak furcsa). Megszokható ugyan, de azért mégis kellemesebb volna, ha a gameplay igazodna hozzánk, nem pedig fordítva lenne.

Az biztos, hogy az Adrenaline jobb választás, mint az előző rész, de úgy érzem, a hat extrém sport, még ha felhozatalban valóban színesnek is tűnhet, sokkal inkább elsőre fog csak meg, mintsem hogy hosszútávon is lekössön. A grafika persze fejlettebb és látványosabb, mint akár a Kinect Sports-ban, de azért egy erős közepes szintnél ez sem nagyon ér el többet, inkább csak látványos, színes helyszíneken versenyezhetünk, túlexponálva az egészet egy csöppnyi blur-effekttel. Van egy pár opció, amely kiemelheti a tesztalanyt a szürke tömegből, és már eleve a sportok extrém jellege is dicséretes, így bulikban pláne érdemes próbát tenni vele, de azért még van hova fejlődni. Ettől függetlenül nem szeretnék szőrös szívű lenni, sem feleslegesen lehúzni, hiszen kategóriájában végső soron megéri a pénzét.



MOTIONSPORTS: ADRENALINE

6

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft Vancouver***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Krisz

DRAGON BALL Z: ULTIMATE TENKAICHI

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |





A hét sárkánygömb. Ha mindegyik birtokodba kerül, és megidézed a Szent Sárkányt, az teljesíti egy kívánságod, bármi is legyen az. Azt hiszem, ha nekem adatna meg a lehetőség, egy jó Dragon Ball-játékot kívánnék, mert kezdem azt hinni, ezt már az életbe nem kapjuk meg. Tesztünk alanyát is beleszámítva, összesen hetven címet adtak ki Son Gokuék harcait alapul véve, ezeknek pedig csak igen csekély százaléka sikerült jól. Pedig én évről-évre bizakodom…
A Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi első trailerei, sőt az egészen az utolsó pillanatig szivárgó infók is erre adtak okot, és szívből reméltem, hogy ha tesztelésre kapom a játékot, legalább egy hét pontos értékelőt zárhatok, és örvendezve buzdíthatom a rajongókat a beszerzésre. Megint nem így történt.

Az Ultimate Tenkaichinál, ha valamit, hát azt meg kell adni, hogy változtatni akart. A tavalyi Raging Blast 2 irányítása rettenetesen nyögvenyelős lett, így aztán a fejlesztők úgy döntöttek, tiszta lappal indítanak, és újfajta játékmenetet építenek fel, új kezelőfelülettel. Az elgondolás jó, a megvalósítás sajnos kevésbé. Az UT gameplay videói könnyen megtévesztők lehetnek, ugyanis néha egész látványos, a sorozat nagy csatáit felidéző játékmenetnek tűnhet, amit látunk. Külső szemlélőként az ember ezt is gondolná, csakhogy a helyzet nagyon nem ez: az új Dragon Ball-játék gyakorlatilag egy QTE-sorozatokkal teletűzdelt, egy-két jelenetsort megállás nélkül ismétlő, korlátolt, és semmi ügyességet vagy odafigyelést nem igénylő… maszlag lett.



A bunyó két részre van bontva: egy közelharci, és egy távoli, a már jól ismert szupertámadásokat bevető szegmensre. Előbbi dögunalmas és végtelenül repetitív, utóbbi pedig irányíthatatlan, szóval megint „sikerült" minden ízlésnek megfelelni. A közelharci résznél gyakorlatilag két lehetőséged van: a gyorsabb, vagy az erősebb ütést nyomni. Ha az ellenfél ugyanazt nyomja, mint te, akkor visszatámad, ha nem, akkor te nyersz, és egy – elsőre rendkívül látványos, ötvenkétezredjére azonban kifejezetten unalmas – jelenetsor keretében kivered belőle a... nos, mindent. Ha távol kerültök egymástól (amit ráadásul nem is olyan egyszerű kivitelezni, tekintve, hogy közelharc esetén a gép egy láthatatlan burokba helyez, ahonnét már egy külön történet kiszabadulni...), bevetheted a szokásos látványos sugarakat, kamehamehakat, satöbbi. Amennyire csak lehet, ezeket is sikerült elbénázni, ennek egyik fő oka pedig, hogy energiát ezúttal nem tudunk csak úgy tölteni (a megszokott töltődés a védekezést segíti elő), a lövésre felhasználható erőnket a bunyó növeli. Ez egy érdekes elgondolás, csak éppen semmi értelme nincs. Ha pedig sikerült összeszedni a kellő mennyiségű spirituszt, pusztító halálsugarunk kilövése után ellenfelünk elé három lehetőség tárul: kivédi a felé érkező támadást, elkerüli azt, vagy ellentámadást indít. Az elgondolás jó, csak megint túl lekorlátozó, ráadásul itt jön képbe a töltődés: ahhoz, hogy 3, 2 vagy legalább 1 opciód legyen, össze kell szedned némi energiát, aminek köszönhetően, ha éppen nem rendelkezel kellő mennyiségű „védelmi erővel", hősöd szépen végignézi, ahogy a hatalmas tűzgolyó lerobbantja a fejét. Négyszer láttam a teljes sorozatot, azok a jelenetsorok azonban mégsem ugranak be, ahol a karaktereknek egy félperces meditációra volt szükségük, hogy egy métert odébb tudjanak menni. Persze ezúttal is van lehetőségünk online és offline is próbára tenni magunkat a barátainkkal szemben, és felépíthetünk öt fős csapatokat is, ám a lényegi különbség csupán annyi, hogy ötször annyi időn keresztül nyomunk két gombot. Kár, pedig a Dragon Ball-játékokat, ha valami, legalább a versus-mód életben szokta tartani, itt viszont, mivel szinte minden a szerencsén múlik, a szoftver gyakorlatilag nem sokkal több szórakozást nyújt, mint egy fej vagy írás játék. Csak látványosabb.



Kár, hogy a harcrendszert ilyen szinten sikerült elbaltázni (gyakorlatilag nincs is), mivel tartalom bőven akad. Van itt számunkra egy relatíve hosszú sztori-mód, ami a teljes Dragon Ball Z történetét feldolgozza (ráadásul nagyjából rendben is van mindez). Ha hetvenedjére egy kissé már unjuk a sorozat cselekményét, további „élvezeteket" (ezt röhögés nélkül le se bírtam írni) okozhat a Hero-mód. Itt egy saját hőst kreálhatunk, akinek külön, egyedi sztorija van; fejlődését, igazi harcossá válását pedig mi magunk felügyelhetjük. Jól hangzik, mi? Hát nem az. Amennyire remek ötletnek tartottam az egyedi karakterek készítésének lehetőségét, annyira sikerült erőtlenre, bénára csinálni ezt is. Már az első perceknél éreztem, hogy itt nincs minden rendben, amikor szembesültem vele, hogy a kopaszságot is számítva, összesen háromféle frizuránk lehet. Pont egy Dragon Ball-játékban van ennyire megkötve a kezünk, ahol a saiyanek a különféle elvadult hajviseletükről híresek? De ne aggódjatok, se a ruhájánál, se a hősöd arcánál, se semmilyen testre szabható részénél nem kapsz túl szabad kezet. Ha létrehoztad az álomkarakteredre valószínűleg egyáltalán nem hasonlító harcost, vele is végigjuthatsz egy termetes cselekményen, amiben a kampányhoz hasonlóan bossfightok





is várnak rád, csak kár, hogy azok a szoftver mélypontjai lettek, irányíthatatlanságuknak és erőltetettségüknek köszönhetően.



Prezentációs téren sikerült megint egy igencsak felemás képet összehozni. Ennyi negatívum után azt hiszem, az lesz a legjobb, ha kezdem a jóval: a sorozat leghíresebb jelenetei igényesen, remekül újra lettek rajzolva, és átvezető formájában a játékba lettek rakva. Ez a közel fél órás anyag rendkívül minőségi lett, és tényleg emeli a szoftver színvonalát. A többi videóban azonban az Ultimate Tenkaichi egyéb részeire jellemző igénytelenség érvényesül: a karakterek csak állnak, és felolvassák a szöveget, sőt olyan is előfordul, hogy ha valaminek történnie kellene, csak egy fehér képernyőt nézve hallgatjuk az eseményeket – még egy-két jelenet meganimálására is lusták voltak a fejlesztők. Ráadásul ezek az átvezetők még csak növelik az amúgy is vállalhatatlanul gyakori töltések mennyiségét. Pedig alapvetően nem lenne rossz a grafika, a karakterek kifejezetten szépen néznek ki (bár inkább hasonlítanak a szereplőkről készült akciófigurákra, mint magukra a rajzolt alakokra), és az effektek is rendkívül látványosak tudnak lenni. Ezen azonban sokat ront, hogy a harci jelenetek (merthogy gyakorlatilag csak ezekből áll egy menet) olyan változatosak, mint a Scooby Doo-epizódok: folyton ugyanazokat a képsorokat kell újra és újra végigszenvedni, és bár ezek eleinte látványosnak hatnak, később már inkább idegesítőek.
A látvány legnagyobb gyengesége, ahogy minden évben, ezúttal is a környezet. Bár „rombolható", ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy ahány kamehameha-t eresztünk el, annyiszor robban szét az ocsmány pálya, gigászi krátert hagyva maga után, ami valószínűleg úgyis kiesik a korlátolt látóterünkből. Ami a szinkront illeti, azt javaslom, hogy már az első harc előtt azonnal állítsuk át a dialógus hangsávját japánra. Ennek két oka van. Az egyik, hogy az angol színészeken már annyira hallatszik, hogy unják a történetet sokadjára is elmesélni, hogy olyan, mintha az egész szöveget a vécén ülve mondták volna fel. A másik, hogy valami hihetetlenül igénytelen módon, az átvezetők egy részénél egy az egyben a két évvel ezelőtti Raging Blastból használták fel a hanganyagokat. Ez néha azért szül vicces helyzeteket, mert egyes karakterek azóta új szinkronhangot kaptak, így olyan is előfordul, hogy két egymást követő mondatot ugyanaz a szereplő két teljesen különböző hangon mond!

A szokásos konklúzió helyett ezúttal inkább egy lehetséges jövőképet szeretnék felvetni, első sorban a Spike-nak és a Namco Bandainak. Képzeljenek csak el egy olyan világot, ahol nem évente adják ki az újabb és újabb címeket, melyek teljesen elpocsékolják a Dragon Ball-licenszt, és Metacritic-es százalékuk az ideálisnak csupán a gyöke. Képzeljék el, hogy egy szoftvert több, mint egy évig fejlesztenek, és igényes munkát adnak ki, olyan dinamikus játékmenettel, melyet végre nem csak a legelnézőbb fanok fognak élvezni. Képzeljék el, hogy... áh, fenébe az egésszel, jövőre itt találkozunk, amikor újabb agyvérzést kapok a Dragon Ball Z: Return of the Raging Ultimate Super Sparking Tenkaichi-től.





DRAGON BALL Z: ULTIMATE TENKAICHI

4

Kiadó: ***Namco Bandai Games***
Fejlesztő: ***Spike***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

rolmanus

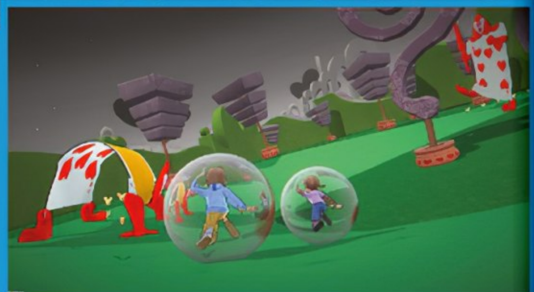
KINECT Disneyland ADVENTURES

A Walt Disney által alapított Disneylandet a világ első vidámparkjaként tartják számon. Az 1955-ben, Anaheim városában (Kaliforniához esik közel) nyílt első parkja kicsinyek bizonyult, így nem sokkal később Florida közepén, az akkor még csendes Orlandóban is épült egy, közel tizenegyezer hektár területen. A vidámparkon túl hotelek, paloták, sőt golfpályák is létesültek benne, így a komplexumot Amerikában az egyik legnagyobb szabadidőközpontként emlegetik a családosok körében. Legjellegzetesebb épülete a Csipkerózsika-kastély, melyet a Walt Disney-filmek védjegyeként ismerhetünk. Hogy milyen hatalmas is a park, talán jól érzékelteti az a tény, hogy közel húszezer ember él és dogozik benne naponta, míg a látogatók száma közel százezres nagyságrendű! Napjainkban egyébként Tokióban, Párizsban és Hongkongban is üzemel egy-egy Disneyland, a szórakoztatásra vágyó fiatalok legnagyobb örömére.

Mi volt a siker kulcsa a gigászi méreteken túl? Aki Disneyland kapuin belépett, az gyakorlatilag egy mesevilágba csöppent. A közismert filmekből ismert szereplőknek öltözött színészek szórakoztatják a látogatókat, mindemellett a könyvekből és rajzfilmekből ismerős világok is bejárhatók, sőt minden helyszínen a legújabb és legkorszerűbb játékoknak hála felhőtlen élmények várnak. Mi van akkor, ha nincsen pénzünk repülőjegyre, illetve a napi belépőt jelentő húszezer forintra sem telik? Akkor vegyünk egy Kinectet a Disneyland Adventures című játékkal, mert az élmény – még ha közel sem ugyanaz – garantált! A kamera révén ugyanis lehetőséged van a kaliforniai Disney-parkot a nappalidba varázsolni! Hihetetlen, de tényleg a teljes park végigjárható. A játék dobozában egy térkép is található – direkt megnéztem, és a valóságban is ezt a térképet kapja a látogató. Ez elengedhetetlen a tájékozódáshoz, mert tényleg hatalmas terület van lemodellezve.

Hasonlóan az eredeti parkhoz, itt is kerületekre vannak osztva a bejárható minivárosok. Megtekinthető a belváros is, ahol látványos tűzijáték vár ránk. Holnaporszägban brutális hullámvasutak fogadják a látogatókat, míg Fantáziavilágban megcsodálhatjuk akár a legendás Csipkerózsika-kastélyt is. Mint az életben, a közismert mesefigurákat az utcán sétálva bármikor megszorongathatjuk, vagy akár közös fotót is készíthetünk velük. A különböző meséket is újraélhetjük, ehhez az összes kerületet végig kell járnunk.





A játék irányítását csak a Kinecttel vezérled, így a sétálást, a sztárok ölelését, valamint a feladatok megoldásán keresztül minden cselekedetedet a kamerával hajtod végre. Lehetőséged van egy előre megirt forgatókönyvet követned, amellyel előre meghatározzák a feladatok sorrendjét. A másik opció, hogy kedvünk szerint járjuk be a kerületeket, és élvezzük a minijátékok sokaságát! Egyébként ha unod a kilométeres sétákat, – a Kinect hangfelismerő rendszerének hála – elég, ha bemondod például, hogy „gó tu big tándör mántin" (avagy Go to Big Thunder Mountain), és a következő pillanatban már ott is vagy a célállomáson.

A legnagyobb vonzereje a programnak az ötletes játékok mellett, hogy minden esetben az eredeti rajzfilmekben megismert jelenetek elevenednek meg, így mi is részesei lehetünk a csodás meséknek – mind a zenék, mind a szinkronok az eredeti valójukban szólalnak meg. A legnagyobb élmények között van Pán Péter kalandjainak újraélése. A Kinect révén itt a repülést kell imitálnunk, és tényleg felejthetetlen élmény Londonban a felhők között, majd a Tower-hídon keresztül, és végül a Big Ben körül szárnyalni. A Némó nyomában történetei is megelevenednek – itt úsznunk kell Protkó, avagy a nagy fehércápa elől menekülve. Mindamellett, hogy brutálisan látványos ez a rész is, nagyszerű élmény a kalózhajók roncsai között cikázni. Micimackó sem hiányozhat, így nekünk Tigrissel karöltve kell ugrálnunk, mint egy bakkecske – el tudom képzelni, hogy ez a gyerekek körében mekkora élmény! A táncolni vágyókat sem hanyagolják el, ugyanis a Walt Disney hercegnők révén ebben is bizonyíthatunk. Számos minijáték van még, így A Karib-tenger kalózaival a vívás művészetében is jeleskedhetünk, a Toy Storyból ismert Buzz kalandjai során pedig Space Harrier-szerű arcade lövöldözős játékban is villoghatunk a tehetségünkkel. Hiányolod a havat, illetve egy kiadós hógolyózásra vágsz? Goofy jeges kalandjánál még ezt is megélheted!

Tényleg rengetegféle játékot gyűjtöttek egybe, kihasználva ezzel teljes mértékben a Kinectben rejlő lehetőséget. Minden percét élveztem a tesztelésnek, mivel általa kicsit újra gyereknek éreztem magamat. Mindenkinek csak ajánlani tudom, sőt gyerekes családoknak kötelező a kipróbálása!



KINECT DISNEYLAND ADVENTURES

9

Kiadó: ***Microsoft***
Fejlesztő: ***Frontier Developement***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Kenny

Go Vacation

A kazuál játékok megítélése a hardcore rajongók körében nem valami jó. Kissé érthetetlen ez az ellenszenv; hiszen van a konzolosok között is elég törésvonal, miért kell még egy? Az én véleményem szerint kellenek az egyszerűbb, instant szórakozást nyújtó anyagok, amikkel az ember egy laza fél órára ki tud kapcsolódni. Én legalábbis nagyon megszerettem az utóbbi időben ezeket a stuffokat, talán azért, mert már nincs annyi időm a játékra, mint régen.
A Wii Sports, és a Wii Sports Resorts kiadását megelőzően talán még a Nintendo sem volt tisztában azzal, milyen nagyot alkotott. Két pofonegyszerű kazuál játék, de annyira magával ragadóak, hogy azt nálam csak a Wii Fit tudta túlszárnyalni. Mennyit szórakoztam ezekkel az anyagokkal! Csak a teniszt órákig gyötörtem, a kardozós résztől meg olyan izomlázat kaptam, hogy azt hittem, soha nem múlik el. Arról nem is beszélve, hogy mennyire komoly partihangulatot tudnak teremteni ezek az egyszerűbb stuffok.



Az elmúlt évtizedek alatt megszokhattuk, hogy ahol a Nintendo magasra emeli a lécet, ott bizony mások nehezen rúgnak labdába. Ez történt most is a Namco által kiadott Go Vacation kapcsán. A játék egyáltalán nem rossz, egyes elemei kifejezetten érdekesek, de színvonalban azért elmarad a géphez alapból járó Wii Sports Resorts-tól. Gyorsan hozzáteszem, az utóbbi idők termését figyelembe véve a GV közelíti meg a legjobban azt a bizonyos, már említett szintet. Sőt a Go Vacation talán még tartalmasabb is. Nagyon sok alapjátékot tudunk megnyitni. Vannak közöttük olyanok, amelyek a Wii Sports-ban és a Wii Fitben is megvoltak, de sok az újdonság is. Egészen üdítő darabokat is találunk, az ejtőernyőzéstől kezdve, a búvárkodáson át, a különböző versenyeken (kajak, csónak) keresztül egészen a kedvencemig, a strandröplabdáig. Utóbbi tényleg hangulatos, több játékos számára kifejezetten szórakoztató, és az irányítása is kézre áll. Ezt sajnos nem mondhatom el az összes játékról, például a búvárkodás és ejtőernyőzés alatt sokat bosszankodtam, mert nehezen kezelhetőek voltak, pedig a program használja a Motion Plus-t is. Mindemellett, ha van otthon Zapper vagy Balance Board, akkor néhány aljáték esetében ezeket a kiegészítő cuccokat is használni tudjuk. Engem kifejezetten idegesített a tenisz, ami a Wii Sports legjobbja volt. A Go Vacationben végig olyan érzésem volt, mintha a labda lassított felvételben közeledne, így nagyon nehéz volt belőni, merre kell helyezkedni. Nagy kedvencem volt viszont a léghoki, a vízipisztolyozás, és a pitedobálás. Vannak tehát kifejezetten ötletes játékok, amikkel órákat tudtam eltölteni.



A módokat sorjában tudjuk megnyitni. Ehhez be kell járnunk egy óriási szigetet. Ez nekem nem tetszett, sokszor unalmasnak találtam a barangolást a helyszínek között. A szigeten közlekedhetünk gyalogosan, négy keréken, vagy csónakon is. A helyszín négy plusz egy részre oszlik, mint kikötőre, hegyi és havas terepre, valamint a városra. A térképen mindig jelölve lesz, kivel kell beszélnünk. Ezután végre kell hajtanunk egy általában könnyed gyakorlatot. Ha sikerül, akkor az adott pályát (illetve jutalmul akár másikat is) megnyitotjuk, és később visszalátogatva azt akármikor nyomhatjuk. A főmenüben aztán a megnyitott játékoknak bármikor neki lehet futni.
A kipróbálható feladatok száma az apróbb kiegészítőket és különböző módokat is beleszámítva ötven körül van! Szinte biztosan mindenki találni fog érdekes részeket.



A játék grafikai színvonala kielégítő. A helyszínek látványvilága, kidolgozottsága korrektnek mondható. Semmi látványos nincs benne, de ebben az esetben nem is ez a lényeg. Ugyanis a Go Vacation egy tipikus partijáték. Egyjátékos módban is szórakoztató, de az igazi élvezetet akkor nyújtja, amikor legalább ketten, vagy még többen vesszük elő (akár négyen is lehet nyomni). A többjátékos mód adja a program legjobb részét. A game ideális a családok és baráti társaságok számára, mert pontosan azt a fajta szórakozást nyújtja, amit a Wii-től várunk.
A Go Vacationt elégedetten tettem le. Az aljátékok többsége nagyszerű kikapcsolódást nyújtott. Voltak nehezebben megszokható darabok, de végső soron a kisebb üresjáratok és unalmasabb részek ellenére ott a helye a Wii Sports mellett.

GO VACATION

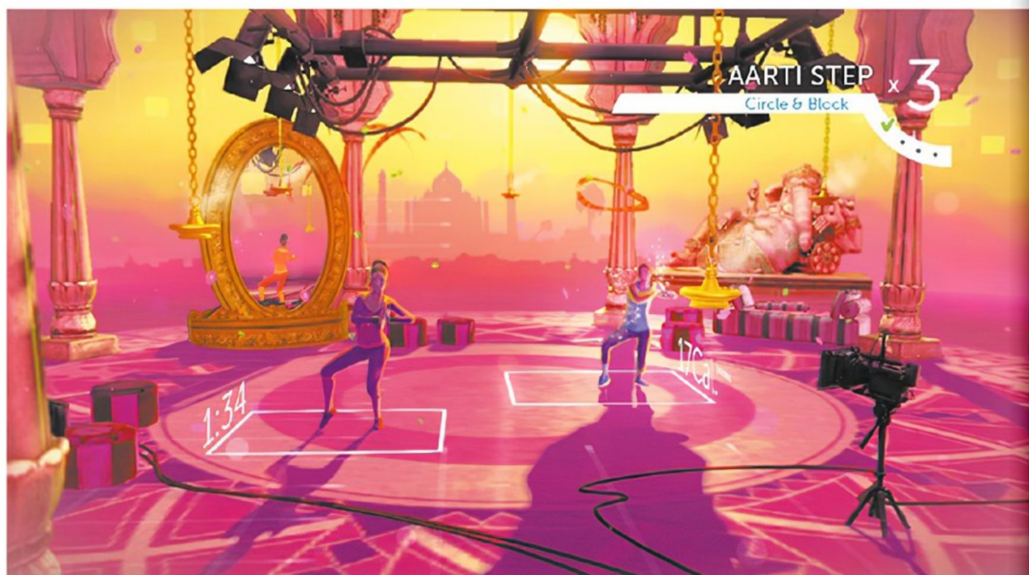
7

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Namco Bandai Games***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p*** Hang: ***DPL II***

Veres Miki

YOUR SHAPE™ FITNESS EVOLVED 2012

Évekkel ezelőtt, a barátaimmal együtt minket is elkapott a Wii Fit által életre keltett fitnesz őrület. A Balance Board névre hallgató mérleg igencsak nagyszerű ötlete volt a Nintendo guruinak, nemhiába a több tízmilliós eladási mutató. Ez a fajta új irány a hardcore játékosoknak hátat fordítva az utca embereit, a videojátékoktól addig távol maradt közösséget is becsalta a nap-paliba, a tévé elé. Jól példázza ezt a húgom is, aki életében nem költött videojátékra addig, míg az egyik napon a Wii-mérleggel a hóna alatt örvendeztetett meg. Csodálatos élményekkel lettünk gazdagabbak, mivel a fejlesztők a kemény edzésprogramok mellett számos szórakoztató minijátékot is belecsempésztek a programba. A négy darab ceruzaelemmel operáló masina mindemellett kontroll alatt tartott minket a visszajelzéseivel – a súly és kalória lemérésén túl a kitartásunkat, reflexeinket, sőt életkorunkat is meghatározta. Ki gondolta volna öt évvel ezelőtt, hogy a Wii által kitaposott utat a másik két konkurens konzolnál is lemásolják majd, sőt az Xbox 360 Kinectje révén még tovább is szárnyalják a korábbi lehetőségeket?



Tavaly a Ubisoft Your Shape-je már bőven túlmutatott a Wii Fitben tálaltaknál. Tesztünkben a folytatást, avagy a Fitness Evolved 2012-ben látottakat boncolgatjuk. A program közel kilencven órányi változatos edzést kínál, így aki megvásárolja, az gyakorlatilag az éves kondibérletet is megspórolja! Kezdésnél a kamera letapogatja a testünket, megvizsgálja, hogy mennyire vagyunk fittek, sőt azt is megmondja, hogy körülbelül mennyi kalóriát kell elégetnünk ahhoz, hogy a kellő hatást elérjük. Tartalmi szempontból brutálisan sok edzési lehetőség van a játékban, így megpróbálom kiemelni a legnagyobbakat.
Három nagyobb kategóriába sorolják a különböző gyakorlatokat. Az aktivitás-menüpont alatt többek között a bemelegítő gyakorlatokat találjuk. Itt a hullahopp karikázás, a karkörző mozdulatok mellett focilabdával is bohóckodatunk (fejelés, dekázás). Ezt is nagyon stílusosan tálalják, sőt a vizuális effektekkel tényleg kellőképpen motiválják a játékost. Például a hullahopp karikázásnál a csípő mozgásunkkal forgószelet idézünk elő, amivel a színes labdákat tudjuk magunk köré csavarni, majd azokat a levegőbe emelve gyűjthetjük a pontokat. Itt található a Futás a világ körül-almenü is: az egyhelyben kocogást kell prezentálnunk – háttérként London, illetve New York utcái szolgálnak. Kisebb minijátékok is elérhetőek, mint például a faltörés (hajlító mozdulatok), a step pad-szerű ritmikus tánc, az ugrókötelezés, és az egyensúlyozós nyújtógyakorlat.
A következő pontban a testépítő gyakorlatok vannak. Itt már trénerek segítenek az edzésprogram kialakításában. A tesztelésben résztvevő lányoknak ez tetszett a legjobban, mivel ez egy komplett aerobik-program. Ez önmagában elvinné a játékot a hátán, mivel számos különböző nehézségű és hosszúságú, változatos ritmusú zenére végzett testedzést tárnak elénk. Ha akaratunk úgy diktálja, akkor az egyes testrészek kidolgozottságára is lehet fókuszálni, így a fenék, a kar (akár súlyzóval a kézben is), a hasizom, a hátizom, és a láb is tökéletesen formába hozható a választható edzésprogramoknak hála.
A legutolsó választható opció a fitnesz osztály, ahol a kemény testedzések után a Tai Chi és a jóga által mentálisan is megtisztulhatunk. Itt legfőképpen a légzés szabályozását, és az egyensúlyozás javítását sajátíthatjuk el. Találkozhatunk még különböző extrém gyakorlatokkal is, így aki Zumba Fitneszre, Kardió Bokszra, katonai kiképzésre, vagy latin táncra vágyik, az itt ezeket is megtalálja.
A feladatok tényleg igényesen vannak megalkotva, a kamera által pedig valóban tökéletes visszajelzést kapunk a gyakorlatunk minél pontosabb elvégzéséről is. Ha nem hajolunk elég mélyre, vagy nem nyújtjuk ki kellőképpen a kezünket, arra mindig felhívják a figyelmünket, így gyorsan betanulhatjuk a tökéletesebb és pontosabb mozdulatokat. A Kinect révén mindezek mellett te is benne vagy a tévében, így magunkat látva a kellő testtartás betartására is könnyebben ügyelünk. A program egyébként folyamatosan kiértékeli a tevékenységünket, és mindezt a kalóriák számával pontozza – ez minél nagyobb, annál jobban hajtottuk végre az edzésprogramot.

Összességében elmondható, hogy igazán profi testedző játékról van szó, így aki télen sem akar ellustulni, annak csak ajánlani tudom!





YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED 2012

8

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Kenny



Mennyire tud tárgyilagos maradni egy videojáték-tesztelő? A kérdésre meg sem próbálok válaszolni. Egy biztos, jelen tesztnél talán túlzottan szubjektív leszek – mert a maximális objektivitásra törekvés esetén is az a véleményem, hogy a most PSP-re megjelent Invizimals: The Lost Tribe című játék egy idegesítő marhaság. Ezzel a cikket le is zárhatnánk…
Sajnos azonban az előirányzott karakterszám nem lenne meg, és adós maradnék az okok taglalásával. Egy biztos, ilyen játékkal még nem találkoztam. A program formabontó. Először is szükséges hozzá egy kamera, e nélkül el sem fog indulni. A játékhoz kapunk egy úgynevezett Csapdát, ami egy fehér téglalap alakú műanyag lapocska, szürke és fekete vonalakkal, középen egy négyzet alakú lyukkal. Mi a feladat? Erre mondjuk jó darabig nem jöttem rá, csak bámultam a kamerával a szobámat, miközben papírdarabok voltak elhelyezve a képernyőn. Mint kiderült, a Csapdára kellett irányozni a kamerát, és a papírdarabokat össze kellett rakni, egymásba illesztve a darabokat.
A későbbi pályákon a feladat komplikáltabbá vált. A Pokemonban látottakhoz hasonlóan különböző módokon kell szörnyeket fogni. És itt kezdődnek a problémák. Talán nincsenek elég innovatív elképzeléseim, vagy a megvalósítás nem tetszett, nem tudom, de a játéktól néhány perc alatt kaptam agyvérzést.
A lakókörnyezetedben kell mászkálnod, különböző színű terepeket keresgélve. Ha megvan a megfelelő szín, a Csapdát rá kell tenni. Erre ábrák jelentek meg, amiket mindenképpen szükséges kirakni. Helyes kombináció esetén szörnyek jönnek elő, amiket a Csapda segítségével kell lecsapni. Szó szerint a kezeddel tudod elkapni a dögöket. A hatás kissé komikus: mászkálsz a lakásban, kezedben a PSP, és vadul hadonászol. Ezzel mondjuk még nincs baj, én szeretem a Wii-programokat is…
A probléma az irányítással kezdődik. Nagyon nehezen tudtam kezelni az egészet, ráadásul az egész szimplán hülyeségnek tűnt. Még úgy is, hogy ez a játék egy sikeres sorozat része, aminek ez már a harmadik része, és a külföldi sajtóban jó pontszámokat kaptak a korábbi epizódok. Hiába a változatos feladatok, egyszerűen képtelen voltam megbarátkozni az irányítással, a program végcélja meg egyáltalán nem motivált. Összegyűjteni több tucat debil szörnyecskét egy Dragon Questben elmegy, de itt unalmas. A program leginkább talán a trailerben szereplő



10-12 éves korosztálynak szól. Az egyetlen értékelhető momentuma az átvezető videókban szereplő dekoratív hölgyek jelenléte, akik kedvesen mosolyogva magyarázzák el a küldetéseket, a történetet stb. Ez azonban kevés egy élvezetes és hangulatos játékhoz. Én elkerülném – talán ha kölcsön tudod kérni, kipróbálhatod, hiszen lehet, csak nekem nem jött be.

INVIZIMALS: THE LOST TRIBE	
4	Kiadó: ***SCEE*** Fejlesztő: ***Novarama*** Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő*** Felbontás: - Hang: -
Veres Miki	



A Verdák 2 alapján készült PSP-s játék kapcsán nagyon kellemes hangulat fogott el. Nem azért, mert a játék annyira magával ragadott volna, sokkal inkább nosztalgiát éreztem, mivel a program emlékeztet a legendás Micro Machines-sorozatra. A MM-t multiban anno nagyon sokat nyomtam PlayStationön a haverokkal. Szemben a nagygépes (PS3, Xbox 360,Wii), és a DS-változatokkal a Verdák 2 PSP-re egy felülnézetből zajló autós játék, tele pörgős versenyekkel és akcióval. Bár a game nem éri el a MM színvonalát, de a lehetőségekhez képest egy jó anyag, amivel a film fiatal rajongói kiválóan elszórakozhatnak.

A program játszhatósága ugyanis rendkívül kiszámítható, ezért pontosan az ifjabb játékosoknak szól. A versenyeken képtelenség lemaradni, vagy éppen túlságosan nagy előnyre szert tenni – volt, hogy percekre megálltam, aztán néhány kanyar után utolértem a többieket. De volt olyan is, hogy végig turbóztam a pályát, majd egy apró megpördülés után mindenki a nyomomban volt. A játszhatóság így rendkívül kiegyensúlyozott még nehezebb fokozaton is, és totál lúzer tempóban is instant sikerélményt nyújt.
A versenyek pörgősek, bár a pályák gyakran akadályokkal zsúfoltak. Könnyű falnak menni, de egy hiba nem jelenti a verseny végét, bármikor győzhetsz. Én egyébként kifejezetten élveztem ezt, mert nem kellett görcsölnöm, felszabadultan körözgethettem, és lökdöshettem a többieket. A nagy elődhöz hasonlóan itt is lehet fegyvereket és egyéb segítő cuccokat (turbó) felszedni, sőt egymás ellen is nyomhatjuk a mókát.



Az egyszerű Free Play-módban több lehetőség áll előtted. Küzdhetsz az óra ellen, vagy harcolhatsz a többiekkel. A játék velejét a CHROME Missions adja, ahol különféle küldetéseket teljesítve nyithatod meg a játék titkos tartalmait. Az új pályák, a járgányok, tuningoló cuccok, játékmódok mind-mind itt szerezhetők meg. Előbbi kettőből egyébként a Free Play-módban is kaphatsz, de a többségét a missziók teljesítésével lehet kiérdemelni.
A küldetések érdekesek, a versenyek jók. A játék tehát tartalmas szórakozást ígér, de a grafikára sem lehet panaszunk, elvégre a pályák színvonalasan néznek ki, a kocsik pedig szépen kidolgozottak. A grafikai minőség idézi a film hangulatát. Az egyetlen negatívum, hogy a kiszámítható játékmenet miatt a nagyobb kihívást kedvelő veterán játékosok pár kör után unalmasnak fogják találni ezt az egészet. Összességében nem egy MM-színvonal, amit a program nyújt, de a fiatalabb Verda-rajongóknak érdemes beszerezni.

CARS 2	
7	Kiadó: ***SCEE*** Fejlesztő: ***Avalanche/Virtual Toys*** Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs*** Felbontás: - Hang: -
Veres Miki	

TETRIS, FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2012

| X360 | PS3 | **PSP** | Wii | **3DS** | DS |



A videojátékok történelmében vannak legendássá nemesedett címek, amelyek fogalommá váltak. Emlékszem, kb. húsz éve kezdődött a Tetris-mánia, mindenki azt nyomta a suliban. Nemsokára szüleim nekem is vettek egy Tetris-es kvarcjátékot. Az egész család egymás kezéből kapkodta ki a szürke masinát. Hatalmas csatákat vívtunk, hogy ki tudja megdönteni a másik által felállított rekordot. A játékot az évek alatt néha még elővettem nosztalgiázni, illetve a különböző változatai is tetszettek – a Tetris világhírű maradt, és a mai napig őrzi népszerűségét. A program minden platformon elérhető, mostanra talán úgy érzem, kissé elcsépeltté is vált. Az új változattal kapcsolatban viszont be kell vallanom, pozitívan csalódtam! Szerencsére a játék hamar meggyőzött, ennyi év után is tudott újat mutatni. Nem a 3D-s hatásra gondolok, hanem pont ellenkezőleg, mert az engem kifejezetten zavart ennél a játéknál. A programozók nagyszerű érzékkel frissítették fel az évek alatt kissé megcsontosodott zsánert, és számtalan módon dobták fel az alapjátékot. A 3DS-es kiadásnak ez adja meg az igazi erejét. Az új (Party) módok ugyanis nagyon ötletesek, elgondolkodtatóak és élvezetesek. Az én kedvencem a Jigsaw-mód volt, ahol az alsó képernyőn látható sorrendben kell időre kiraknunk az elemeket, később pedig képeket. Ha rossz helyre teszünk valamit, akkor időbüntetést kapunk. De nagyon tetszett a Shadow Wide-mód is, ahol szintén időre épületeket, vagy egyéb érdekes formájú alakzatokat kell felépíteni a Tetris-formák felhasználásával. A Fit-módban a felénk közeledő táblán kell elhelyezni az adatokat, míg a Tower-módban egy kis emberkét kell feljuttatnunk a torony tetejére, miközben szívecskéket gyűjtünk vele. Hosszasan lehetne ismertetni az új módokat. Nekem mindegyik bejött, mert összetettek és érdekesek lettek. Még azt is megkockáztatom, hogy a friss ötletek miatt nem csak a fanatikus Tetris-őrültek számára lehet izgalmas ez a program. Arról már nem is beszélve, hogy lehet egymás ellen is nyomni, ami tovább növeli az élvezetet.



TETRIS

8

Kiadó: ***Tetris Online Inc.***
Fejlesztő: ***Hudson Soft.***
Multiplayer: ***1-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

Veres Miki



A focimenedzseres játékok elsősorban PC-n népszerűek, és azon a platformon van nagy keletjük. Természetesen azért konzolon is megvetette a lábát a zsáner, gondoljunk elsősorban az LMA Manager-szériára, amibe sok száz órát öltem a múltban, vagy pl. a Pro Evolution Soccer Managementre, aminél sajnálom, hogy nem élt meg folytatásokat. PSP-n pedig 2006 óta a PC-s Football Manager-sorozat kistestvére, a Football Manager Handheld hódít minden évben.
Viszont az a probléma, hogy az elmúlt néhány évben szinte semmit sem változott a program az adatbázis frissítésén kívül, úgyhogy pofátlan módon gyakorlatilag minden évben kiadják ugyanazt a terméket az aktualizált felállásokkal. Úgyhogy ha tavaly írtunk volna tesztet az aktuális idényről, akkor azt ide be is másolhatnám, de mivel nem írtunk, ezért ismertetem, hogy milyen lehetőségeink vannak a játékban. Kezdéskor választhatunk a 11 ország közül négyet, amit nyomon akarunk követni, majd meg kell adnunk a nevünket, beállíthatjuk, hogy magyarok vagyunk, és választanunk kell egy létező csapatot, amit mi irányíthatunk – de ha úgy gondoljuk, akkor karrierünk alatt is válthatunk klubot, ha megüresedik egy menedzseri hely. A 11 országban szereplő 34 liga (hiszen az alsóbb osztályok is benne vannak) csapatainak és játékosainak (összesen 22000) nevei teljes mértékben megfelelnek a valóságnak. De ezeken kívül benne vannak az összes európai ország fontosabb csapatai, csak nem a valódi focisták neveivel. Nagyon részletes adatok vannak megadva a játékosokról, mint pl. a teljes nevük, születési idejük, válogatottságuk/góljaik száma, és az eddigi teljes karrierjük csapatvándorlásai a korábbi évekre visszavezetve, ám a külsejüket semmilyen formában nem láthatjuk. A kedvencem, hogy leírják, ki kinek a legjobb barátja a futballpályán.
A játékosok attribútumait 17 kategóriában 1-től 20-ig terjedő skálával jellemzik, ami kicsit kevés, de legalább nagyjából helytálló. Természetesen ezek az értékek változnak az évek múltával. Azt is leírják, hogy meddig szól a szerződésük, amit nekünk kell meghosszabbítani, a fizetésük meghatározásával. Nekünk kell majd törődni az igazolásokkal is, ami nagyjából reális módon történik. Küldhetünk játékos-megfigyelőket is a fiatalok felkutatásához, de házon belül is erősíthetünk a B csapat ifjoncainak mélyvízbe dobásával. Persze teljes mértékben mi határozhatjuk meg a csapat felállását és taktikáját, de nagyon kényelmetlen a kezelőfelület, amit évek alatt nem voltak képesek fejleszteni. Ezen kívül meghatározhatjuk minden egyes játékos esetén, hogy elsősorban milyen jellegű edzőmunkát végezzen. Magát a meccset szöveges formában látjuk, mint az évtizedekkel ezelőtti PC-s menedzser-játékokban, de a helyzeteket felülről nézhetjük meg, egy meglehetősen puritán gombfocis nézetben. Itt néha elképesztően irreális blődségeket művelnek. Hang, mint olyan, csak egyetlen van: a menüben lévő pittyegés hangja.
A játék, noha a PC-s változathoz képest PSP-n meglehetősen lebutított formában van jelen, mégis komoly függőséget tud okozni a téma szerelmeseinek, csak kár, hogy évről-évre ugyanazt adják ki a fejlesztő srácok.



FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2012

7

Kiadó: ***SEGA Europe***
Fejlesztő: ***Sports Interactive***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2 fő***
Felbontás: - Hang: -

karfiol

THE PENGUINS OF MADAGASCAR: DR. BLOWHOLE RETURNS [AGAIN!]

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |



A napra már nem emlékszem, de az érzés máig is élénken él bennem, amikor a Szörny Rt. című mozi megtekintése után eldöntöttem, hogy én bizony többet nem nézek meg egyetlen hollywoodi CGI-animációs „családi" filmet sem. Hiába mondogatták ismerőseim, hogy „ez hű, de aranyos", „az meg milyen jópofa", egyszerűen semmiféle belső késztetést nem éreztem, vagy érzek azóta sem. A zsáner Madagaszkár című alkotása sem volt ez alól kivétel, bár abból egyszer a tévében elkaptam egy részletet – vagy csak bemutatót? –, amiben egy csapat pingvin zsongott, és akiken mellesleg jót röhögtem.
Aztán nem is olyan régen valamelyik csatornán belefutottam a Madagaszkár pingvinjei című friss sorozatba, melyből három epizódot is szépen le tudtam gyűrni. Lám, a szárnyasok saját sorozatot kaptak – biztosan ez sem véletlen. A négy pingvin karaktere kifejezetten bejön, azonban a melléjük csapott kötelező körítés – köztük a többi szereplő – eszméletlenül irritál, olyannyira, hogy Julian királyt, a gyűrűsfarkú makik fajtájából származó figurát például egy szeneslapáttal verném agyon, aztán leönteném benzinnel, majd felgyújtanám.
A The Penguins of Madagascar: Dr. Blowhole Returns [Again!] című videojáték főhősei az említett vicces pingvinek, maga a game pedig egy elsősorban a fiatalabb korosztálynak szánt logikai-ügyességi szoftver. A „fiatalabb korosztálynak", és a „logikai-ügyességi" jelzők itt most elég fontosak: ez a cím ugyanis nem egy olyan tipikus, minőségtelen termék, amire számtalan példát lehetne mondani a múltból, és ami nem szól másról, mint egy gyerekeknek szánt franchise végtelenül ostoba videojátékos elbagatellizálásáról. A könnyed körítés ugyanis valós, a fejlődésben levő gyermeklélek számára értékesnek mondható tartalmat rejt. A game – sajnos – sem technikailag (grafika), sem a szavatosság szempontjából nem kiemelkedő, de mégis ötletesen szórakoztató, és talán készségfejlesztő hatású is egyben, tehát mindenképpen a Konzol Magazint olvasó kisgyermekes szülők figyelmébe ajánlom.

A történet szerint Julian király megzsarolja a négy fekete-fehér csőröst, akiket így különféle „alantas" feladatok és munkák elvégzésére kötelez az állatkertben. A missziók megoldását a pingvinekkel külön-külön, egyénenként eltérő képességeik kombinálásával, valamint gyakran a kvartett együttes erejével lehet abszolválni.
A Kapitány (Skipper) a csapat vezetője: ő például nagyobbat ugrik a többinél, valamint ha csapatmunkára van szükség, ő koordinálja a többieket. Közlegény (Private) a négyes benjaminja, aki ügyesen mászik létrákra, átpréseli magát az átjáróként funkcionáló csöveken, és más állatkák (főleg galambok) elcsábítására is képes. Kowalski a brigád agya, a feltaláló, a zseni, aki az összegyűjtött tárgyakból hasznos szerkezeteket épít. Végül ott van Rico, a végrehajtó szerv, aki a gyomrából felbüfizett tárgyakkal segíti a csapat előrehaladását: képes az akadályok elhárítására.
A game erőssége, hogy kezelése kifejezetten egyszerű, a kisebb gyerekek által is nagyon könnyen betanulható. Maga a játékmenet ugyanakkor a lehetőségekhez mérten igen színes, azaz a logikai feladatok csak pár alaptípust váltogatnak – például pontos ugrások, tárgyak felkutatása, kapcsolók és platformok aktiválása, csapdák elkerülése, ládatologatás –, a program mégis minden megoldott pályával egyre összetettebb logikázást igényel a playertől, miáltal a gyerekek kombinációs készsége fejlődik. A nagyon fifikásan felépített, ügyesen kitalált, több lépcsőből megoldható helyszíneken a játékidő is egyre növekszik, azaz míg az első „ismerkedő" pályák 5-6 perc alatt megadják magukat, úgy a történet vége felé már akár fél órát is el lehet szöszölni, mire megnyílik a kijárat.







Nyilván gyereke válogatja, ki mennyi idő alatt logikázza ki a továbbjutást, de a teljes sztori nagyjából egy hétvége alatt letudható. A pályákon gyűjtögetésre is lehetőség van, ami igen baráti nehézséget képvisel, azaz pont annyira kihívás a kis színes kaméleonok meglelése, hogy a játékosnak jó szájízzel legyen kedve újra nekifutni a kutatásnak. Emellett három jópofa minijáték is helyet kapott a lemezen. A cuccal gyermek és szülő kiválóan szórakozhat együtt, de a galamblelkű nagyobbak is próbálkozhatnak vele – már ha kedvelik az efféle könnyed időtöltéseket. Kár, hogy összességében a külcsín, és a tartalom nem nőtt fel a játékmenethez.

THE PENGUINS OF MADAGASCAR: DR. BLOWHOLE RETURNS [AGAIN!]

5

Kiadó: ***THQ***
Fejlesztő: ***THQ***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Martin

Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Kalandra fel, a sárkányt meg a kardélre!



Akár a médiát, akár a közvéleményt vesszük alapul, általánosan elfogadott vélemény, hogy a világ butul. Ugyanez a jelző a videojátékok világára is rendre rákerül, viszont a helyzet korántsem egyértelmű. Ha megnézzük a húsz(+) évvel ezelőtti játékokat, egyértelműen látszik, hogy a mai stuffok technikailag fényévekkel okosabbak, mint a régiek. Ugyanakkor, ha a paletta sokszínűségét és milyenségét vizsgáljuk, és egy picit mélyebben megkapargatjuk a felszínt, érdekes összefüggésekre lelhetünk.

A videojátékozás történelmének hajnalát követő időszakban, kvázi a hobbi „reggelén", a Nintendo Entertainment System, a Sega Master System, a Commodore 64, és a legelső PC-k szárnyalásakor volt egy olyan játékstílus, mely a virágkorát élte. Ezek voltak a fantasy témájú kaland-szerepjátékok. Bár a zsáner nyomokban már a 8bites konzolokon is jelen volt, az olyan perifériák hiánya miatt, mint a billentyűzet, inkább a számítógépekre jelentek meg a leghíresebb szoftverek, és ott váltak méltán világhírűvé az olyan legendás szériák, mint például az Ultima, a Wizardry, vagy a Bard's Tale. A sor hosszan lenne sorolható: sosem felejtem el azokat a 2-3-4 lemezes C64-es csodákat, melyekből egy időben feltűnően sok volt a piacon, és hogy mind annyira rejtélyes, titokzatos, felmérhetetlenül nagy volt nekem, a kis embernek. Ezen játékok közös jellemzője volt, hogy hihetetlen gazdagságuknak hála alaphangon is hetekre, de sokkal inkább hónapokra, sőt akár évekre is lekötötték a bennük elmerülő playert. Ugyanakkor az is tény, hogy a digitális fantasy szerepjátékok technikailag hosszú ideig nem tartoztak igazán az élvonalba, így valahol egy furcsa paradoxon az, hogy a célhardverek rohamos fejlődésével a kategória nem tovább emelkedett, hanem bizonyos ágait tekintve inkább teljesen kiveszett a játékpiacról, egy hajtása pedig, amit mondjuk a vadiúj, ezen lapszámunkban letesztelt The Elder Scrolls V: Syrim is képvisel, teljesen átalakult. Szerepjáték alapú akciójáték lett belőle… de legalább fent tudott maradni. Milyen tragikomikus már az a helyzet, hogy addigra, amikorra nem csak a számítógépek, de az otthoni videojátékos konzolok is képesek lennének arra, hogy egész fantasy világokat mozgassanak, azok lassan eltűnnek a porondról?



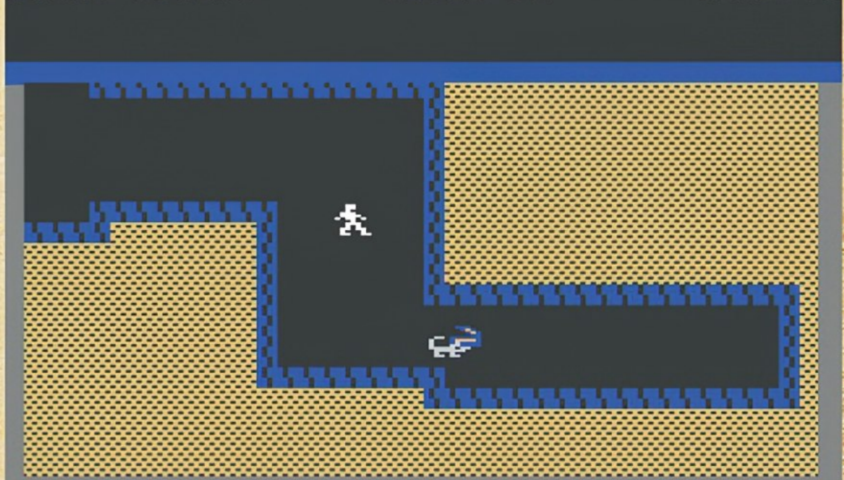
Kanyarodjunk vissza a cikk nyitógondolatához. Mi történik most? Elbutultak a játékosok, ezért a fejlesztők nem merik grandiózus fákba vágni fejszéiket, mint régen? Vagy elbutultak a fejlesztők, és nem képesek kihasználni a hardverek nyújtotta óriási lehetőségeket, plusz kombinálni azokat a fantázia szabad szárnyalásával? Mindkettő? Egyik sem? Ha húsz évvel ezelőtt, az erősen behatárolt korlátok között lehetett hatalmas kalandokat álmodni, most hol vannak ezek a nagy mesék? Mennyit tudott napjaink legjobbnak mondott kaland-szerepjátéka, a Skyrim megtartani a régi értékekből, és hozott-e valami újat a témába?

Az első Ultima game, az Ultima I: The First Age of Darkness 1981-ben debütált. Mai szemmel a játék grafikailag meglehetősen komikusan hat, azonban a benne rejlő tartalom és sztori egy ütéssel padlóra küldi a legmodernebb fantasy stuffokat is. Az Ultima-epizódok sokáig a felülnézetes, „táblás" megjelenítést használták, azonban a bejárható világok mérete, és a kalandok sokasága mindenért kárpótolt.

A hatalmas, több kontinensből álló fantasy világ főhőse a névtelen Vándor, aki egy romlott lelkű varázsló hatalmát akarja megtörni. Mivel a mágus a halhatatlanság gyémántját birtokolja, emberünk egy időgép segítségével visszamegy a múltba, hogy ott nyúljon bele az események – és az idő – fonalába. A további részek aztán ezt a komplex konfliktust szövögetik tovább, újabb és újabb antihősökkel, a Föld történelmébe nyitott időkapukkal, támadó szörnyekkel, és elmondhatatlan mennyiségű kalandozással. A széria első három része már önmagában is történelem, de a IV.-VI. felvonások jelentik az igazi unikumot, hiszen itt már olyan elemeket hoztak be a készítők a játékmechanikába (ismétlem, a '80-as évek közepén-végén vagyunk), melyek segítségével a playerek saját döntéseiken keresztül alakították hősük jellemének alakulását, egyre közelebb kerülve a „legfelsőbb jó"-státuszhoz.

Hasonlóan zseniális széria volt a Bard's Tale, 'mely Magyarországon a C64-es tábor szerepjátékokra éhes rajongóinak volt nagy kedvence. A tradicionális Dungeons & Dragons-szabályokból táplálkozó programok látványvilágukban némileg más képet mutattak, mint az Ultimák felülnézetes, táblaszerű grafikája, itt ugyanis kvázi „ablakokban" folyt a cselekmény, rengeteg nehezen kibogozható rövidítéssel, karakterlappal, figurarajzokkal, vezérlőtáblával. Nyilván a képernyőn látható káosz – és az angol nyelv – sokakat elrettentett akkoriban a BT-szerepjátékok élvezetétől, azonban





aki vállalkozott arra, hogy beszáll a minden esetben súlyos térképrajzolással megspékelt labirintusok felfedezésébe, az felejthetetlen élményekkel lett gazdagabb.
A Bard's Tale-játékokban a kezdetektől fogva jelen volt a karakterkészítés, és a partiszervezés, sőt a PC-sek más játékokból – pl. az Ultimákból – is hozhattak át szeretett szereplőket, ami azért elég nagy kunszt volt, és lenne ma is… ha lenne ilyen. A player által irányított és managelt figurák legalább ugyanolyan fontosak voltak, mint maga az egész történet, vagy a felfedezésre váró terep, és mindezt úgy is el tudták érni, hogy nem egymillió poligonból megrajzolt, többé-kevésbé élethű 3D-modell barangolt a nagyfelbontású tájon, hanem csak egy pár pixeles paca.

Egy játékra kifejezetten emlékszem: ez volt a személyes „misztikumom", a C64-es Gateway to Apshai. Epxy-szoftver, 1983-ból. A game egy alig néhány színt használó kaland-RPG, mely már akkor, 1983-ban olyan karaktertulajdonságokkal operált, mint pl. a fejlődő erő, agilitás, vagy a szerencse. A 8x16 katakombát tartalmazó, mindegyikben 60 szobával (az több mint 7500 szoba összesen!) kecsegtető game-ben minden van, ami elképzelhető: felvehető fegyverek, felszerelések, gyógyitalok, varázsigék, csapdák, szörnyek, és megannyi szerepjátékos érdekesség. Nyilván akkor számomra lehetetlen volt végigjátszani, és szerintem ma is simán beletörne a bicskám, de egyszerűen megbabonázott az az érzés, hogy tudtam: itt van egy játék, ami annyival nagyobb nálam, hogy legyűrni talán sosem fogom. Nehéz ezt a ködös érzést szavakba önteni, de igazán arra gondolok, hogy a legnagyobb kalandok attól válnak felejthetetlenné, hogy magad sem hiszed el, hogy egyszer eljutsz az út végére.

Az ős fantasy-szerepjátékok, bár látványvilágukat tekintve nem említhetők egy lapon a maiakkal, de akár a játéktér nagyságát, a történetek komplexitását és színességét, de a felaggatható felszerelések, vagy a varázsigék számát tekintve is köröket verhetnek modern rokonaikra. Magáról a játékidőről meg aztán ne is beszéljünk… Sok tesztelő és játékos egybehangzó véleménye volt akkoriban, hogy ezek a programok annyira sok opciót tartalmaznak, hogy gyakorlatilag kiismerhetetlenek, és nagyon könnyű bennük elveszni a lehetőségek talán már-már túlzásként értékelhető tárháza miatt.
Érdemes ebbe belegondolni, hogyan is épül fel manapság egy átlag fantasy kalandjáték: tíz, maximum húsz órás főszál (amelynek kiismerése után két óra alatt lenyomható „speedrun"-ban), még tíz óra mellékküldetés, mindez 10-20-30GB méretben.
Az órákig tartó párbeszédek, a lényeget jelentő „mesék" helyét átvették a látványos, néhány perces átvezető filmek, a karakterek jellemfejlődésénél pedig sokkal fontosabb lett a terep szikláinak textúrázottsága, vagy a harcok során bevihető kombók száma.
Vajon akkoriban hogyan férhetett el több hónap kaland pár kilobájtban…? Úgy, hogy az akkori programoknak „nem volt grafikája"? Akkor végeredményben most ott tartunk, hogy a technikai fejlődés öli meg a tartalmat?

Sok cikket írtam már a videojátékos témában, de ennyi kérdőjeles mondatot egyben talán még soha. Szeretem a fantasy szerepjátékokat: vonzanak, izgatnak, és tudom, hogy mit nem akarok tőlük kapni: kiszámíthatóságot, sablonosságot és gépiességet. Hogy pontosan mit várok, már nehezebb megfogalmazni: az hiszem, a legjobb, ha azt mondom, egy nagy varázslatot szeretnék átélni. Csak halljam és lássam a mesét; aztán majd én eldöntöm, merre akarok menni az erdőben, és hol akarok tábort verni.
Remélem, a Skyrim egy olyan fantasy kincsesláda lesz, melyet kinyitva elvakulok majd a drágakövek látványától. Kardom még mindig pengeéles, és nem ijedek meg semmiféle sárkánytól sem!

Martin





eszgével

10 dolog, amit utálok benned

Kölcsönvéve a Makrancos hölgy cselekményét romantikus tinivígjátékként újrahasznosító 1999-es alkotás címét, havi elmélkedésem keretein belül ezúttal megpróbálom csokorba szedni a játékvilágot sújtó legidegesítőbb problémákat, melyekkel a hamarosan bekövetkező generációváltás után remélhetőleg már semmilyen formában nem fogunk majd találkozni. A látvány folyamatos fejlesztése mellett ugyanis legalább akkora hangsúlyt illene fektetni az esetleges hibák/rossz beidegződések kiköszörülésére, hogy a videojátékok a tartalmukat tekintve is fel tudjanak nőni a szórakoztatóipar egyéb ágazataihoz. Akkor vágjunk is bele.



Halj meg máskor:

Bár tény, hogy a hőskor számos klasszikusának elmaradhatatlan kellékét képezték az elpusztításuk után a túlvilágból visszatérő ellenfelek, de míg húsz évvel ezelőtt teljesen természetesnek tűnt, hogy az aktuális főgonosz nekromanciában jártas szolgája képernyőváltáskor suttyomban mindenkit teletöm Phoenix Downnal (persze a felszedhető tárgyakat/életerő csomagokat valahogy elfelejti pótolni...), 2011-re ez enyhén szólva is anakronisztikusnak hat.

Jellegzetes tartózkodási hely: Platform, RPG, FPS, TPS
Kikopási esély: 60%
A jelek napról napra biztatóbbak lesznek, de sajnos úgy tűnik, a jelenség annihilációja már csak azért sem lehet teljes, mert az akcióközpontú anyagokban makacsul tarja magát az a (téves) elképzelés, miszerint a már megtisztított helyszínekre küldött klónokból álló „erősítés" mérhetetlenül izgalmassá teszi az adott produktumot.

Nézünk, mint a moziban:

Kevés annál idegesítőbb dolog van, mint amikor egy ballépés miatt újrakezdett szakasz/New Game+ esetén arra vagy kárhoztatva, hogy újra végignézd az esetenként már kívülről fújt átvezető mozikat. Különösen igaz ez a kitétel a grandiózusságra törekvő, párbeszédeket vagy látványos varázslatokat gyakran alkalmazó műveknél. Aki kettőnél többször nézte végig a Final Fantasy VII Knight of the Round matériájának 1 perces „showját", azt hiszem egyetért velem, hogy ennek a csökevénynek bizony örökre el kell tűnnie.

Jellegzetes tartózkodási hely: Sztori-orientált cuccok
Kikopási esély: 90%
Szerencsére a kiadók az utóbbi években mintha rájöttek volna, hogy a produktumukért vaskos összegeket perkáló vásárlók nem feltétlenül örülnek neki, ha erőszakosan kényszerítik őket az (esetek nagyobb részében bődületesen banális) átvezetők megnézésére, így komoly esély van a teljes eltűnésükre.

Kamera által homályosan:

A kamera mozgatásával kapcsolatos problémák feltűnése kevéssé meglepő módon egybeesik a kilencvenes években bekövetkezett nagy dimenzióváltással, hatása pedig egyformán zavaró lehet rejtvények megoldásában, a terep felfedezésnél, illetve harc során. Speciális alfaja, az „ugrás az ismeretlenbe" főként a talajtól való ideiglenes elemelkedést központi elemként felvonultató címek esetében figyelhető meg, 'mely során a lomhán reagáló/beragadó kamera miatt a kétségbeesett játékos sűrű imádkozások közepette megpróbálja saccra bemérni, hogy a következő, be nem látott területen elhelyezkedő platform vajon merre lehet saját helyzetéhez képest. Ha mindezt kombináljuk még egy rosszul belőtt checkpoint-rendszerrel, az eredmény különösen alkalmassá válik a vadállat előhozására akár a legnyugodtabb emberekből is.

Jellegzetes tartózkodási hely: Akció/Kaland/Platform és bármi, aminek címében szerepelnek a Lara Croft és Tomb Raider szavak
Kikopási Esély: 90%
Most, hogy a 3DS is hamarosan megkapja a második analóg karját (a Vita pedig alapból kettővel rendelkezik), semmi nem állhat annak útjába, hogy a kameragondok hamarosan már csak a régi játékmagazinok kritikáiból kísértsenek.

Move Your Body:

A mozgásérzékelés ugye szép és jó dolog, melynek napestig lehetne sorolni az előnyeit, ellenben az már nem túlságosan vonzó, amikor a pénzhegyeket vizionáló, ám tényleges újdonságok kiötlésére képtelen fejlesztők az aktuális, sikervárományos címükbe beleszuszakolnak valami gagyi minijátékot, vagy a produktumhoz egyáltalán nem illő, kierőszakolt irányítási metódust, csak hogy kipipálhassák a Wii-/Kinect-/Move-kompatibilitást.

Jellegzetes tartózkodási hely: A fiatalabb korosztályt megcélzó, illetve platformspecifikus címek
Kikopási esély:
Jelenleg: 0%
Pár év múlva: 100%

Pont mire a Nintendo kezdte elveszteni az érdeklődését a mozgásérzékelés iránt, riválisai vad oroszlánként cuppantak rá a témára, így a mindkét oldalon tapasztalható erős first party-támogatás miatt valószínűleg csak akkor fogunk szabadulni az olcsó próbálkozásoktól, ha másodszor is lecseng az őrület.

Időzavarban:

Tapasztalataim szerint a szűkösre szabott időlimittel operáló alkotások készítőit az emberek többsége a pokol mélységes bugyraiba vetné, így minimum meglepő, hogy az efféle feladatok szinte az összes műfajban megtalálhatóak. Közös ismertetőjegyük, hogy a lehető legritkább esetben sikerül olyan virtuóz módon integrálni őket, hogy az ne büntetésként, hanem az eseményeket még feszültebbé tévő elemként csapódjon le a játékosban.

Jellegzetes tartózkodási hely: Alacsony nehézségi fokkal rendelkező produktumok.
Kikopási esély: 40%
Mivel az időzített küldetések felhasználási köre roppant széleskörű, valószínűleg soha nem fogunk megszabadulni tőlük, de enyhítő körülményként megjegyezném, hogy szerencsére egyre kevesebb esetben jelentkeznek vérlázítóan idegesítő formában.

Díszkíséret:

Gondolom mindenkinek ismerős a szituáció: a tőled telhető legnagyobb precizitással







aprítod a démonokat/terroristákat/zombikat, amikor a lehető legalkalmatlanabb pillanatban egyre hangosabb és türelmetlenebb segélykiáltásokra leszel figyelmes. Odanézve kétségbeesetten konstatálod, hogy a jajveszékelés a kényszerrel nyakadba lőcsölt szőke bögyi/nagymama/kisgyerek felől érkezik. Mivel érző lélek vagy (és egyben tisztában vagy vele, hogy az NPC ignorálása esetén instant Game Over-képernyő a jutalmad), félbeszakítod az addig végzett tevékenységed, ám sajnos:
1, Kiesel a ritmusból, ezért mire odaérsz
2, pont meghal a megvédendő civil, ezen felül pedig
3, az egyik ellenfeled kihasználva a figyelmedben kialakult rést bevisz egy olyan csapást, melyet ha túl is élsz, annyira odaver, hogy mindenképpen muszáj újrakezdened az egész utolsó fejezetet.

Jellegzetes tartózkodási hely: Főként akciójátékok. Olcsó akciójátékok. Olcsó és rövid akciójátékok.
Kikopási esély: 70%
Feltűnése a 21. század második évtizedére erősen megritkult, és mára már csak a kihívás mértékét direkt kényelmetlen eszközökkel növelő fejlesztők (igen Capcom, most éppen rád nézek...) merik megjátszani a hangsúlyosabb használatát.

Mario nyomában:

Ha megkérdeznék a gamereket, vajon a legújabb szerzeményükben szeretnének-e öt-tíz órát egyhuzamban eltölteni egy szűk csatornarendszerben, valószínűleg kevés pozitív válasz érkezne, a csőszerű elrendezést használó szoftverek népszerűsége ennek ellenére továbbra is töretlen. Persze nem azzal van a baj, hogy nem lehet minden egyes játékban több hektárnyi területet bejárni, de amondó vagyok, hogy ha nyílt téren zajlik az akció, akkor ne legyen már olyan érzésem, mintha egy föld alatti folyosórendszert derítenék fel, mert az bizony egyenértékű azzal, mintha direktben hülyének néznének. A nagyobb kiadók szerencséjére legtöbben nem is akarják tudni, mi rejtőzik a mesterségesen felhúzott falakon túl, de előbb-utóbb csak le kell nyelnie mindenkinek a piros pirulát, nem?

Jellegzetes tartózkodási hely: FPS, TPS, és szomorú módon újabban már a JRPG-k is.
Kikopási esély: 0%
Amíg az egyen uniformisban érkező háborús FPS-ek ilyen magas példányszámban kelnek el, nincs komolyabb esély az eltűnésükre.

Brutálisan hirtelen emelkedő nehézségi görbe:

Az egyik legklasszikusabb a felsorolt hibák közül, 'mely közvetlenül tehető felelőssé több ezer darabokra hullott kontrollerért. A jelenség főként a 2D-s éra kívülről ártatlannak tűnő (sokszor egyenesen cukimuki külső mögé rejtőző) akció-platformereiben volt megfigyelhető, melyekben a kellemesen könnyűre hangolt bevezető szakaszt, vagy irreálisan nehézre belőtt bossfight (lásd: Mega Man-széria), vagy irreálisan nehézre belőtt további pályák (lásd: Mega Man-széria) követik.

Jellegzetes tartózkodási hely: Minden, ami Japánból, vagy a szadizmusra hajlamos indie-fejlesztőktől jön.
Kikopási esély: 70%
Lassan, de biztosan a rétegcímekben is egyre egyenletesebbé válik a nehézségi szint növekedése, de amíg jelennek meg Castlevania-, shmup- vagy... igen, Mega Man-játékok, valószínűleg ez a feature se fog teljesen eltűnni.

Hiba a Mátrixban:

Mi, az elégedett konzoltulajdonosok évtizedekig (viszonylagos) biztonságban érezhettük magunkat a PC-s szoftvereket már a kezdetektől sújtó ilyen-olyan technológiai jellegű problémáktól, de a HD-konzolok megjelenésével sajnos itt is egyre gyakoribbá vált, hogy olyan félkész, több sebből vérző cuccokat dobnak piacra a kiadók, melyeknek csúnyább hibáit általában egy sebtiben összedobott patch segítségével orvosolják, míg a kisebbekről rendszerint nem vesznek tudomást, hátha majd nem veszi észre azokat senki (és igen, úgy tűnik a V-Sync problémák az utóbbi kategória alá esnek...).

Jellegzetes tartózkodás hely: Multiplatform címek
Kikopási esély: A Rage és Dead Island példájából kiindulva: 0%

Sztori, vagy valami hasonló:

Lehet, csak én érzem úgy, hogy valami nagyon nincs rendben a világgal, ha minden más téren az igényességükről ismert AAA-kategóriás játékokat csúfítanak el Zs-kategóriás párbeszédekkel, és valahogy az összes (magát túlságosan komolyan vevő) akciójáték főhőse úgy viselkedik, mintha egyenesen a nyolcvanas évekből huppant volna ide a Deloreannal? A kategóriából a kedvenceim azok az esetek, amikor már hónapokkal a megjelenés előtt olyan sajtóközleményekkel hergelik a közönséget, hogy ezúttal aztán tényleg odafigyeltek a sztorira, és egy „díjnyertes sci-fi/fantasy írót" kértek fel arra, hogy dobja össze a forgatókönyvet, de a végeredmény valahogy mégis mindig kísértetiesen hasonlít az Ed Woodosan egyszerű „jönnek az űrlények, oszt leigázzák a világot" sztorivariációra.

Jellegzetes tartózkodási hely: Akciójátékok, és azon belül is főleg az FPS-ek.
Kikopási esély: 50%
A sztori-orientált címek esetében egyre komolyabb odafigyelés tapasztalható, ami némiképp kiegyenlíti a mérleg nyelvét, de talán lassan ideje lenne a háborús játékokat is kihúzni a gödörből, ugye Battlefield 3?

Ennyi fért volna a havi Kibeszélőbe, a témához még volna hozzáfűznivalóm, de már így is látom lelki szemeimmel, ahogy Gábor mosolya vicsorgásba fordul, amikor meglátja, hogy ismét vagy 3000 karakterrel túlléptem a limitet, így a többi bosszantó apróság kielemzése egy később időpontra marad vagy akár ti is megírhatjátok a „kedvenc" hibátokat a Kibeszélő szokásos címeire.
(Ne aggódj, az arcomon maximum vigyorgás látszódott a cikket olvasva, és még egy csomó jelenetet/játékot is láttam magam előtt, ahogy átrágtam magam a sorokon. – BG)



FLOW elixir



HAGYD, HOGY ELRAGADJON!

A **FLOW** elixír növényi kivonat összetevői nem csak kellemes érzést biztosítanak a fogyasztónak, hanem rendkívül jó hatásuk van az emberi szervezetre! A gyártó cég minimálisan módosította az összetevőket, amivel még kellemesebb hatást tudtak elérni, valamint két új ízt is kifejlesztettek, szem előtt tartva a fogyasztók igényeit. Leggyakoribb élmények: oldottság, bizsergés, lazulás, jókedv

Fogyasztási javaslatok:

- Fogyasztás / Felbontás előtt alaposan felrázandó, majd egyhuzamban célszerű meginni
- Hűtve tárolandó - Nem javasolt éhgyomorra fogyasztani
- Ajánlott fogyasztási mennyiség egyszerre 1 palack
- Nem javasolt a fogyasztása szív és érrendszeri betegségek, vese problémák és az összetevőkkel szembeni allergia esetén
- 18 év alatt nem ajánlott
- Függőséget nem okoz

FLOW elixir

THE DESIGN

mail: flowelixir@gmail.com

DAYTONA USA





Böjtös Gábor

Még a '90-es évek eleje és közepe tájékán, mikor a videojáték-rajongók a füstös játéktermek mélyén szocializálódtak (vagy nem… emlékszem a bevásárlóközpontot megelőző Westend-udvar lejmolós és balhézós törzsvendégeire, akik miatt egy idő után mindennapossá váltak a rendőri razziák), felütötte a fejét egy autós őrület, amely a Daytona USA névre hallgatott. A pedálos, kormányos kaszni azóta is az árkádrajongók nagy kedvence, ám a SEGA patinás címe a mai napig nem került tökéletes minőségben az otthonunkba, hiszen a Saturn-verzió ugyan hű volt az eredetihez, kisebb frame-rate problémákkal küszködött, míg a tupírozott Dreamcast változat inkább szégyenfolt lett az anyag hírnevén, köszönhetően a borzalmas irányításnak.
Azonban a PSN- és XBLA-kínálat nem is olyan régen egy minőségi átirattal gazdagodott, amely végre egy az egyben hozza otthonainkba a klasszikus játéktermi hangulatot, méghozzá úgy, hogy az eltelt évek nyoma se látszódjon meg túlzottan a kézhez kapott terméken. Meg kell mondjam, a SEGA jó munkát végzett. Pont ott és úgy nyúlt az eredetihez, ahol és ahogy kellett. A grafika kapott egy minimális ráncfelvarrást (persze úgy, hogy ne legyen túl nagy eltérés az eredeti masinához képest) a HD-textúrázással, a képarány pedig 16:9-be lett átalakítva, miközben a játékmenet maradt a régi. Önfeledt verseny, három különböző fokozaton és pályán, ami ugyan nem tűnik túl soknak, de a vénebb gamer rókák tudják, mitől döglik a légy, az újszülötte(bbe)k pedig nyerhetnek egy kis betekintést a játéktermek hőskorába. Ráadásként nyolc fős multiplayerre is futotta, amit a Time Trial, a Challenge, és a Survival koronáz meg, miközben az őrültködésre vágyók a Karaoke keretein belül danolászhatják végig a program aláfestését jelentő „slágereket".
Nem mondom, hogy nem létezik jobb autóversenyes játék a jelenlegi konzoljainkra, ám ilyen klasszikus darabokkal nem nagyon van lehetőségünk nosztalgiázni a kurrensgen gépeken, pláne nem úgy, hogy azt kormánnyal is nyomhatjuk, miközben még trófea- és achievement-támogatást is kapunk. Huszonöt év feletti árkád-rajongóknak kötelező, ahogy a történelmi darabokkal ismerkedőknek is.








BURGERTIME WORLD TOUR





Böjtös Gábor

Ismételten egy régi visszatérővel találkozhatunk, hiszen az eredetileg Hamburger címmel tervezett BurgerTime már 1982-ben szórakoztatta a tisztelt nagyérdeműt a Data East jóvoltából (akinek nem ugrik be a cég logója már első blikkre, annak van még mit felfedeznie a videojátékos történelemből), miközben az egyképernyős, létrákkal teli pályákon egy szakáccsal kellett összeraknunk a szanaszét található alapanyagokat egy hamburger elkészítéséhez. A dolgunkat nehezítve még mindenféle, két lábon járó kajadarabokkal is összeakadhatunk, amik természetesen mind az életünkre törtek, ellenük pedig nem volt más fegyverünk, mint a séfnél lévő borsszóró. Egyszerű, de nagyszerű darabról van szó, amely méltán vált sikeressé a játéktermekben, NES-en, valamint egyéb otthoni gépeken. Némi folytatás, mobilos és Wii-s átirat után már a HD-gépeken is elérhető a játék újragondolt, nagyobb felbontású változata, amely már az indításakor is jóleső érzést okoz a felhasználónak, miközben felcsendülnek a klasszikus dallamok. Azután kezdetét veszi a játék, és rájövünk, hogy ez a BurgerTime tényleg ugyanaz a program, mint amivel anno elökörködtünk, csak kicsit modernizálva, miközben a főcím alá becsúszott egy World Tour is, méghozzá azon okból kifolyólag, hogy a különböző világrészek egyre nehezedő pályáin kell helytállnunk a már jól ismert szakáccsal, akit a 360-as verziónál még az avatarunkra is lecserélhetünk, ezzel még emberközelibbé téve a kalandot.
A móka amúgy maradt a régi, avagy az emeletek között rohangálva helyezzük egymásra a hamburger(ek) összetevőit, miközben halálos csapásainkkal megszórjuk a támadó ételdarabkákat. A pályák tényleg egyre nehezebbek és bonyolultabbak, miközben csapdák állják az utunkat, ám nekünk is egyre több lesz a lehetőségünk, például rakétával repülhetünk, csúszdázhatunk, a sok megpróbáltatás után pedig még egy-egy főellenfelet is legyűrhetünk. Mindezt tetézi a négyfős multiplayer, ami szintén jó szórakozás.
A BT: WT egy elég jól sikerült remake, amely ugyan néhol talán elveti a sulykot (a kevesebb néha több), ám ettől függetlenül is kellemes múltidézésnek bizonyul, miközben lépést tart a korral.







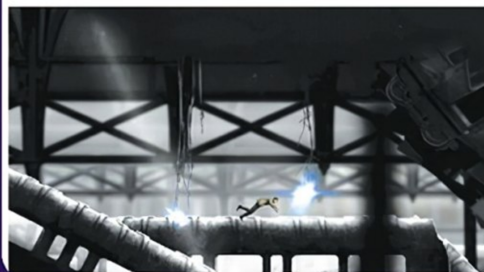





Böjtös Gábor

Ha van zenei mű, amit feltétel nélkül imádok, és amit bármikor meg tudok hallgatni, akkor az a Jeff Wayne fémjelezte War of the Worlds, amely H. G. Wells milliószor feldolgozott regényére épül, és ami megszerettette velem ezt az egész „Világok harca-univerzumot", amelybe több-kevesebb sikerrel még a Spielberg rendezte mozis feldolgozás is belefér (ha nagyon jóindulatúak vagyunk). Persze a most kiértékelt alkotásnak az audio-adaptációhoz nem sok köze van, az eredeti regényhez viszont annál több, ellenben kevés változat tudta olyan jól visszaadni az írott mű hangulatát, mint a nagyzenekarral kísért énekes produkció. Nos, a nemrég megjelent, letölthető videojátékos feldolgozás nem tartozik ugyanebbe a kategóriába. A megjelenítés ugyan egészen stílusos, miközben az egy kicsit a Limbo világára hajazó szürkés-feketés árnyalatok uralta grafika elsőre nagyon tetszetős lehet, ám idővel ez is kissé túl egysíkúvá, unalmassá válik, miközben a részben a klasszikus Prince of Persia-ra emlékeztető játékmenet sem nagyon oldja fel a kezdetekben kicsit tartózkodó játékos hangulatát. Szaladgálunk a romos, szürke hátterek előtt, közben ládákat tologatunk, bukfencezünk, platformokra ugrálunk és kapaszkodunk, illetve idegenekkel küzdünk meg, már ha éppen nem a szerteszét cikázó áramot kerülgetjük, ám az egész meglehetősen sablonos és klisés. Noha időnként egészen jól sikerül megragadni a hangulatot, köszönhetően az olyan elemeknek, mint a leomló épületek, az itt-ott fellelhető túlélők, az égő fák, vagy a romos házakban található korhű zenét játszó rádiók, az összkép mégsem ennyire pozitív. A játékmenet ismétlődő, emberünk nem mindig reagál megfelelően, a program maga meg néhol meglehetősen bugos, ami kifejezetten zavaró tud lenni egy alapvetően platform-elemekkel teletűzdelt játék esetén. Ahogyan pedig haladunk előre, úgy válik a termék a megjelenítéshez hasonlóan szürkévé és monotonná (ha nem is monokrómmá), így a megvételét inkább csak a történet fanatikusainak, illetve a stílus szerelmeseinek tudom ajánlani, bár egy próbát nekik is javasolnék a vásárlás előtt.







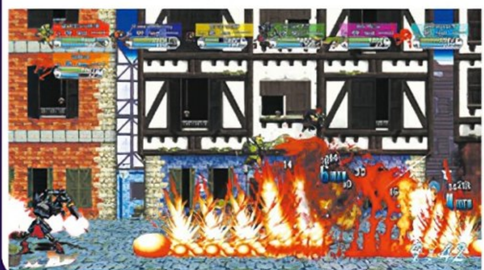




Böjtös Gábor

A Radiant Silvergun után egy újabb kincshez (höhö, Treasure), lehet szerencsénk, amennyiben megvásároljuk a Guardian Heroes-t, elvégre ez a cím az előbb említetthez hasonlóan a megnevezett csapat munkája, amely eleddig csak Saturnon volt elérhető, és ami szintén beszerezhetetlenné vált az évek alatt.
Ahogyan a RS esetében is történt, a GH megjelent az XBLA-kínálatban is, méghozzá gyönyörűen feljavított változatban, nem utolsó sorban pedig online multiplayer-támogatással, ami azt jelenti, hogy a netkapcsolattal rendelkezők nem csak a gépi társat, de a Live-os cimborák segítségét is igénybe vehetik, miközben kocsmákon, utcákon, várfalakon, sötét és kihalt, vagy éppen zöldellő erdőkön verekedik keresztül magukat.
A megjelenítés nagyon pofás lett, a sprite-os karakterek kifejezetten jól néznek ki, a teljes program megvásárlói pedig a felújított remix mellett az originál verziót is igénybe vehetik.
Mindezek mellett egymással is megküzdhetünk, ott az Arcade-mód, nem beszélve a 45 (nem tévedés, majd' ötven) megnyitható karakterről, ami szintén ad egy kevéske pluszt az amúgy sem gyenge anyaghoz.
A játékmenet a klasszikus, 2D-s (ám a le-fel ugrálással ál3D-be helyezett) kaszabolós/ütlegelős fajta, miközben a ránk özönlő normál ellenfeleket, és az időnként felbukkanó nagyobb főellenfeleket küldjük át a másvilágra.
Ugyan ez a program is inkább a stílus rajongóinak, illetve az eredeti klasszikus kedvelőinek szól, pár könnyedebb órát azok is elszórakozhatnak vele, akik nincsenek oda a retróért, meg az árkád-stílusért. Főleg a co-op az, ami feldobja az amúgy eszement hentelést, de a Guardian Heroes talán olyan anyag, amelyről nem is kell túl sokat mesélni, elvégre a címe, és a fejlesztőcsapat neve önmagáért beszél.











Böjtös Gábor

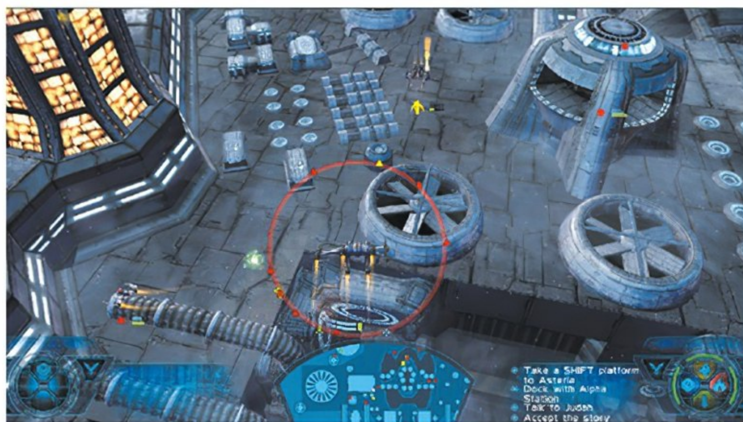
A RARE csapatából kivált Starfire Studios első letölthetős címe a Fusion Genesis, amely elsőre egy teljesen átlagos (bár ez sem igaz, hiszen már belekukkantva is láthatjuk, hogy a fejlesztők nagy hangsúlyt fektettek a külcsínre, és a felépítésre egyaránt), felülnézetes shooternek tűnik, amely a távoli (2201-es évbe, és) jövőbe nyújt betekintést. Repkedünk, bányászunk, illetve lövöldözünk, mint minden hasonló alkotásban. Legalábbis így jön majd le a dolog, ha csak beleszagolunk az anyagba.

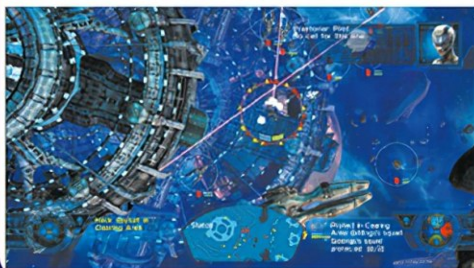
Azonban némi időt és energiát beleölve rájövünk, hogy a FG jóval több a leírtaknál, majdhogynem olyan élményt nyújt, mint a DC Universe Online, csak éppen az űrhajós/lövöldözős kategóriában.

Az online multi még nem is annyira meglepő, ám a rengeteg fejlesztés, a bámulatos méretű géppark, illetve a játékosok tetteinek univerzális hatása már annál inkább. A játék ténylegesen jóval több, mint amit elsőre mutat magából, ám talán pont ez a nagy hibája is, mivel kevesen fognak annyi órát beleölni, hogy kimutassa a foga fehérjét, ráadásul bár kifejezetten jól néz ki (főleg azután, hogy kicsit előrehaladunk a sztoriban), megvannak azok a hibái, hogy a nézetnek és felbontásnak köszönhetően a 102-107, de inkább 117 centinél kisebb tévén játszók egy idő után már azt sem fogják látni, mi robban, mi repül, mi él, nem beszélve a miniatűr szövegekről, amelyek már a kezdet kezdetén olvashatatlannak fognak bizonyulni az ezen méretű, vagy éppen kisebb képernyőknél.

Kár ezért a programért, mert kifejezetten ígéretes próbálkozásnak bizonyul egy a konzolokon nem annyira kiforrott műfajban, azonban technikai hátrányainak, illetve a nehezen beinduló tényleges tartalomnak köszönhetően nem biztos, hogy eljut a célközönségéhez.

Én kifejezetten ajánlom az összetettsége miatt, persze csak azoknak, akik bírják az ilyen pepecselős anyagokat, és nem sajnálják az idejük nagy részét egy XBLA-címre áldozni.











American Muscle Car & Speed Pack DLC-k



Kronnas

A Forza Motorsport 4-et fejlesztő Turn 10 Studios semmiképpen sem szeretné félbeszakítani ama jó szokását, miszerint az adott játékának megjelenését követően azt magára nem hagyja: már a Forza Motorsport 3-hoz is rengeteg letölthető tartalmat dobtak piacra a srácok, és bár csak alig egy hónapja, hogy a Forza Motorsport 4-ik része megjelent, máris két DLC áll a verdafüggőségben szenvedők rendelkezésére. Az első letölthető tartalom már a játék megjelenésnek pillanatában hozzáférhető volt az XBL Piactéren, az American Muscle Car Pack tíz klasszikus amerikai benzinzabálót tartalmaz, melynek keretein belül oly' gyönyörűségek vannak jelen, mint például a '69-es Shelby GT500, a '68-as Pontiac Firebird, vagy a '66-os Chevrolet Nova SS. E sorok olvasásának pillanatában a második verdás kiegészítő, a Speed Pack (amely szintén tíz gépet tartalmaz) már szintén elérhető. Az első letölthető csomaggal ellentétben itt nem egy kor jelképeivel, hanem egy meglehetősen változatos válogatással szemezhetünk, hiszen az utcai gépektől kezdve, az álomautókon át, a versenygépekig mindegyik kategória képviselteti magát. Olyan szépségekkel, mint az idei Volkswagen Scirocco R, a Lamborghini Aventador LP700-4, de a bivalyerős aszfaltbetyár, a Ferrari #62 Risi Competizione F458 Italia is megtalálható a csomagban. A DLC-k részletezése után vigyünk el néhány verdát egy-két tesztkörre, hogy azok miként viselkednek az aszfalton. Az American Muscle Car-csomagban lévő gépek leginkább a negyedmérföldes-, és a drift-futamokhoz ajánlottak, hiszen már alapállapotban is megteszik a magukét mindkét versenykategóriában, ám a hagyományos versenyeknél a más kategóriájú gépekkel szemben könnyedén elvérezhetnek – az úttartásuk nem kimondottan példaértékű. A Speed Pack-csomagon viszont már látszik, hogy szélesebb körnek készült, hiszen a könnyen vezethető autók mellett a kissé méregzsák módjára viselkedő gépek is jelen vannak. Igazából nincs köztes út: mindkét DLC ajánlott, hiszen az előbbi gyönyörű gépeket biztosít, míg az utóbbi résztvevőit számos versenyben használhatjuk. A letölthető tartalmakat nyugodt szívvel ajánlom minden Forza Motorsport-rajongónak!









Björk – Biophilia

(One Little Indian/Polydor)

Björk... ha csak meglátom ezt az öt karaktert egymás mellett, rögtön ezernyi emlék tódul az agyamba: a Debut kompakt popszámai, az emlékezetes „szoknyás" MTV Music Awards-os fellépés, a Post musicalbetétek stílusában megírt kitérője (It's Oh So Quiet), a Homogenic elképesztő videoklipjei, a Lars Von Trier féle Táncos a sötétben elviselhetetlenségig fokozott zárójelenete, a Medúlla félresikerült stíluskísérlete (a lemezen széteffektezett emberi hangok helyettesítik a hangszereket), és a Timbaland(!!!) által producált 2007-es, egészen remek visszatérés (Volta).
A Biophiliát így érthető módon felfokozott figyelemmel vártam, és az izlandi pacsirta nem is hazudtolta meg önmagát, legújabb albumának mindegyik felvételéhez készült egy iPad-applikáció, amely mélyebb betekintést enged a dalok világába egy-egy különleges animáció, dalszöveg, kotta és játék formájában. Ez utóbbi lehetőséget ad arra, hogy a felhasználó a cselekedeteivel kialakítsa a saját verzióját a számokból, ami roppantmód emlékeztet a Nintendo DS elfeledett gyöngyszemeként (nem) ismert Elektroplankton által alkalmazott szisztémára. A korong nagy része állítólag egy iPadon készült (vagy az Apple mélyen a saját zsebébe nyúlt...) olyan rendhagyó „hangszerek" segítségével, mint a Tesla transzformátor, vagy az énekesnő által feltalált Gameleste. Az eredmény ehhez mérten excentrikus, helyenként furcsa, és főleg minden ízében jellegzetes Björk.
Bár a Biophilia nem merészkedik gyökeresen új területekre, sikeresen kristályosítja ki mindazt, amit szeretünk az énekesnőben. Ha már kristályokról van szó, a Crystalline talán a legklasszikusabb hangzású felvétel. Ahogy a finom, andalító melódia hirtelen átvált zajos, dühös drum & bass-be, arra garantáltan mindenki felkapja majd a fejét (itt érezhető egyébként a legjobban a dubstep berkekben osztatlan elismerésnek örvendő 16bit producerí jelenléte). Ugyanez a trükk egyébként pár másik dalban is bevetésre kerül (a Solstice esetében a legütősebb a végeredmény), de szerencsére nem annyiszor, hogy fárasztóvá/unalmassá váljon. Máshol a hangzás egy az egyben a Medúlla bensőséges, sallangoktól mentes világát idézi, ilyen például a csilingelésekkel telített Virus és a Dark Matter, ami szinte csak a művésznő lecsupaszított hangjára épít.
Elképesztő, hogy hat szóló sorlemez és több mint húsz, a pályán töltött év után Björk még mindig képes újat mutatni, vagy legalábbis a megszokott témáit olyan módon variálni, hogy azok újnak hassanak, és esetünkben legyen szó bármelyikről, a Biophilia így is úgy is az év egyik legemlékezetesebb zenei megmozdulása.



Nero – Welcome Reality
(MTA/Mercury)

X-Men: Az elsők

X-Men: First Class

Gondolom nem vagyok azzal egyedül, hogy két folytatás, és egy kritikán aluli spin-off után a tinédzseresre dizájnolt X-Men-reboot volt az utolsó dolog, melynek megtekintésére a kevés szabadidőmből két órát szerettem volna szánni. Azonban belül mégis hajtott a kíváncsiság, hogy Matthew Vaughn, aki régimódi fantasy-ben (Csillagpor) és posztmodern képregényes adaptációban (HA/VER) egyaránt otthon van, vajon mit tudott kihozni egy ilyen szélsőségesen kommersz, óriási rajongótáborral bíró alapanyagból.
Emberünk pedig ahelyett, hogy behódolt volna a gépezetnek, vagy megpróbált volna zsáneridegen irányba elindulni, összehozott egy olyan nulladik részt, amely bár a legnagyobb tisztelettel bánik az alapanyaggal, mégsem fél radikálisan belenyúlni abba. Ennek következményeként a jelmezbálokban mindig Farkasnak öltöző rajongók valószínűleg negyedóránként fognak a szívükhöz kapni, mivel Vaughn meglehetősen szabadon értelmezi az X-Men-mitológia egyes részeit.
Az elsők egy vérbeli eredettörténetként azt mutatja be, hogy Charles Xavier, a nagy jövő előtt álló friss diplomás hogyan gyűjti maga köré egy CIA-program segítségével a tehetséges fiatalokat. Eközben Erik Lensherr (azaz Magneto) időzített bombaként bolyong a világban, és keresi az anyja meggyilkolásával és gyerekkorának pokollá tételével egyaránt vádolható Sebastian Shawt, aki éppen a harmadik világháborút készül kirobbantani. A film legfőképp abban tud több lenni a szuperhősös tematikát használó pályatársainál, hogy a történetet nem ürügyként kezeli, hanem éppen ellenkezőleg: a szereplők között feszülő dinamika az, ami előrelendíti a cselekményt a látványos effektek helyett. Különösen igaz ez a Charles és Erik között lévő ellentétre, melynek ábrázolásában a két fiatal titán sokkal mélyebbre megy, mint az előző részek illusztris szereplőgárdájának bármelyik tagja. Michael Fassbender stílusosan kimért, de ha kell, állati energiákat felszabadító Magnetója különösen magával ragadó, de a végén mégis James McAvoy alakítása fog megmaradni bennünk, akinek ugyan az unalmasabb szerep jutott, mégis sikerül a tudálékosság legkisebb jele nélkül hozni Xavier karakterét (Patrick Stewart vehetne pár leckét...).

Azonban láthatóan nem mindegyik karakter kibontására jutott elég idő. A Mistique és Bestia között lévő majdnem szerelmi szál kidolgozására például ráfért volna még egy kis csiszolás, mások pedig tényleg csupán pár villanás erejéig tűnnek fel a képernyőn, valamint bár a történet elvileg 1962-ben játszódik, ez csupán a tévében mutogatott archív felvételekből derül ki, a szereplők ruházata és viselkedése egyértelműen a jelent idézi. A bombasztikus összhatás miatt ezek az apróságok azonban nem igen fognak feltűnni, Az elsőket így az X-Men rajongók mellett akár még a műfajt komolyan venni képtelen közönségnek is bátran merem ajánlani.



X-Men: Az elsők
(X-Men: First Class)
Műfaj: Képregényfilm
Rendező: Matthew Vaughn
Szereplők: James McAvoy, Michael Fassbender, Kevin Bacon
DVD/Blu-ray forgalmazó: InterCom



A guardista

The Guard

Miközben A guardista bevezetőjében Gerry Boyle őrmester (Gleeson) halálos unalommal az arcán éppen felpörgeti magát egy halálos balesetet szenvedett társaság kábítószerkészletéből, magamban azon morfondíroztam, hogy lám, 2011-re végleg magunk mögött hagytuk a nyolcvanas-kilencvenes évek egyértelműen pozitív jellemvonásokkal felruházott karaktereit, akiknek igazságérzeténél már csak a felpumpált izomzatuk volt nagyobb.
John Michael McDonagh (az Erőszakikat jegyző Martin McDonagh tesója) rendezői debütálása tovább demisztifikálja a klasszikus hőstípust, hiszen amint a fenti jelenetből is látszik, főszereplőnk nem nevezhető a rendőrök gyöngyének... Gerry amellett, hogy ugyanolyan durva és mogorva a gyanúsítottakkal, mint kollégáival, meglehetősen szabadon értelmezi a bűnügyi helyszínek biztosítását, ráadásul amikor egy nagy kaliberű drogcsempészési ügy apropóján a városba érkezik egy afroamerikai FBI ügynök, rasszista megjegyzései majdnem nemzetközi konfliktust okoznak. Természetesen, ahogy az lenni szokott, a kisvárosi rendőr és az amerikai nagymenő egy csapatba kerül, aminek köszönhetően számtalan szórakoztató szituációban csap össze eltérő stílusuk és életszemléletük. Aki azonban most azt hiszi, hogy színtiszta vígjátékról van szó, nagyot fog csalódni, ugyanis A guardistának, bár vannak kifejezetten vicces pillanatai, a látottak mégsem szakadnak el teljesen a valóságtól, és éppen e kettősség miatt lesz igazán lenyűgöző a film. Egyik pillanatban még azt nézzük, ahogy Gleeson nyomozás helyett szabadnapot vesz ki, hogy két rendőrnek öltözött prostituálttal hetyeghessen egy hotelszobában, a másikban már a súlyosan beteg édesanyjával beszélget, vagy vigasztalja a férje eltűnése miatt aggódó törékeny feleséget.



A különböző hangulatú részek finoman belesimulnak a krimiket idéző főszálba, de mivel a „profi" csempésztrió tagjai olyanok, mintha a balek bűnözők telefonkönyvéből keresték volna ki a nevüket, egyértelmű, hogy a bűnfilmes alap csak ürügy ahhoz, hogy pár lopott pillanatra betekintést nyerjünk egy cinikus, megkeseredett, de mindig tettre kész ír rendőr mindennapjaiba. Bár a cselekmény meglehetősen visszafogott tempóban csorog előre, a fináléban helyet kapott egy egészen tökös lövöldözős jelenet, ahol az elhízott, középkorú átlagember pár pillanat erejéig átvedlik igazi, rettenthetetlen Rambóvá. Brendan Gleeson érezhetően dominálja a filmet, akcentusa, mimikája és változatos inzultusai mintha csak erre a szerepre predesztinálták volna. Egyedüli versenyképes partnere Don Cheadle, akinek bár a szerepe nem ad akkora szabadságot, de hűvös és kimért stílusa remekül ellensúlyozza partnere bunkóságát. Amikor a film elején Boyle Disneylandes vallomása után megjegyzi, hogy „Maga idióta, vagy nagyon okos…", még nem tudjuk, hogy a kettő közül melyik igaz, ám visszatekintve egyértelműen az utóbbi a jellemző az őrmesterre és A guardistára (kivétel az értelmetlenfos magyar cím, na az valami durva idióta...) egyaránt.

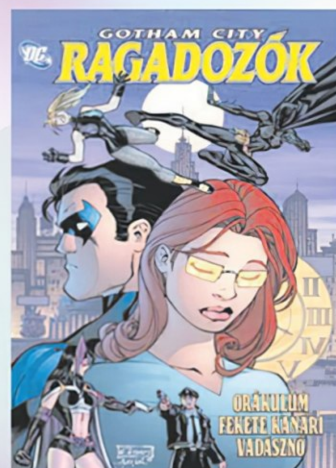


A guardista
(The Guard)
Műfaj: Krimi/Dramédia
Rendező: John Michael McDonagh
Szereplők: Brendan Gleeson, Don Cheadle, Mark Strong
Moziforgalmazó: Ristretto Distribution Kft.

Gail Simone – Ed Benes: Gotham City: Ragadozók

Kingpin kiadó

Azt hiszem, egy ritkább dolog létezik csak a nők által alkotott képregénynél, mégpedig a nők által alkotott szuperhősös képregény. Gail Simone eleinte a Felkoppintva című vígjátékban látott „csöcsvadász" weblapra (mely tételesen kilistázza, melyik film hányadik másodpercében lehet full totálban szembesülni a női test változatos erogén zónáival) emlékeztető Women in Refrigerators című internetes oldallal hívta fel magára a figyelmet, melyen kíméletlen precizitással gyűjtötte össze a különböző rajzolt történetekben fűbe harapó (és/vagy erejüket vesztő) női karaktereket. A project sikerének következtében a DC megkereste a hölgyet, hogy kezdjen valamit a másodvonalbeli Birds of Prey-szériával, melynek természetesen egy szuperhős csaj(duó) a főszereplője.
Felesleges azonban a fenti kijelentés olvastán a Cosmopolitan aktuális számának tartalmát tucatnyi oldalon keresztül megvitató Szex és New York-szerű (mínusz szex és káromkodás, plusz latexruha) csicsergéstől tartani, a Gotham City: Ragadozók ugyanis nincs híján az akciónak. Ezt már a kezdő képsorokból is le lehet szűrni, amikor a történet egyik főszereplője, Fekete Kanári éppen nőies idomai segítségével visz csávába egy korrupt üzletembert, majd őt húzza csőbe egy félelmetes bűnbanda. Emiatt mindenkori partnere, a tolószékbe kényszerült technikai zseni, Orákulum arra kényszerül, hogy a kötelező mentőakcióba bevonja a Vadásznő néven ismert női Batman-variációt. A csajok aztán jól megoldanak minden szitut, és közben nem szalasztanak el egyetlen alkalmat sem arra, hogy mondjanak valami emlékezetesen vicceset. A Ragadozók ugyanis, bár olykor nem fél meglepően komoly húrokat megpendíteni, érezhetően könnyedebb vonalat céloz be, mint amit Gotham City egyéb szereplőinél megszokhattunk.
Simone különleges, női látásmódja képes egyénivé tenni az amúgy meglehetősen szürkécske történetet, dialógusai pedig pattogósak, jópofák, és általában kerülik a szuperhőssztorikat néhol már nevetséges szinten körüllengő pátoszt. Azonban az ábrázolásmód ennek némileg ellentmondó módon szinte kizárólag a nagy mellekre, és a szexi neccharisnyákra koncentrál, ami éppen azokat a sztereotípiákat erősíti, amik ellen az írónő lázad. Különösen izgalmas lesz tehát figyelni, hogy a továbbiakban miképp válnak majd a címszereplők a vágy titokzatos tárgyaiból igazi girlpower hősökké, és teszik kissé színesebbé az átvitt és tényleges értelemben is túlságosan beszürkült Gotham City-t. És hogy eközben mit csinál Batman? Kicsoda az a Batman???



Gail Simone – Ed Benes: Gotham City: Ragadozók (Kingpin kiadó)

Úgy tűnik, sikerült elérni, hogy fórumos felhívások nélkül is megteljen a Konzoltáció (sőt a helyhiány miatt még illusztráció sem fért be), aminek nagyon örülök. Az egyre jobban lehűlő idő ellenére komolyan aktivizáltátok magatokat, nagyon remélem, hogy ez már tartós állapot. BG

Jön a hideg, jön a fagy, jönnek az újabb 50 ezres fűtésszámlák, de akkor legalább érezném is a kéróban, könyörgöm. Azt mondják, az őszben van valami jellegzetes sajátosság. Pl. a kellemes deja vu érzés, ahogy korán reggel a hidegben mentél a suliba. Nos, nekem valahogy még ez is kimaradt most. Jelentem, túléltem egy durva balesetet, de ugye ami nem öl meg, az erősebbé tesz, úgyhogy török fel, mint a talajvíz. Addig is nosztalgiázok a régi sztorikkal. Krisz

Sziasztok!

Lehet, hogy nem havi téma, de úgy éreztem írnom kell egy érzésről és egy ötletről. Szögezzük le, hogy nem vagyok fiatal, bár még talán öreg sem. Az érzés: nosztalgia. '90-ben kezdődött, C64, 576kbyte, Martin, Zolee. Haverommal megvettük az összes létező újságot, a korábbi számokért a Fillér utcába zarándokoltunk el, utánozhatatlan volt. Minden cikket elolvastunk, a jobb gépekről (pl. Amiga) csak álmodoztunk, egy játékkal hónapokig, évekig játszottunk. Mostanra a világ felgyorsult, nem arról van szó, hogy a mostani játékok rosszabbak lennének, vagy kevésbé lennének innovatívak, szerintem egyszerűen arról van szó, hogy mi, akik a 90-es években voltunk gyerekek, felnőttünk. *(Valahogy így. K)* Igen, szeretünk még játszani, de már nem a gyermeki naivitással, örömmel, hanem kritikusan, bugokat, új ötleteket keresve várjuk A Játékot, ami visszahozná azt az érzést, azt a kort. ***(Nem muszájszerűen. Én például imádom átadni magam az aktuális játéknak, persze egy tesztnél oda kell figyelni a leírtakra is, de szerintem maradjunk meg játékosnak is a kritikus mellett. BG)*** Szeretnék most gyerek lenni. Szeretném ha a mostani technológiai szinten lévő játékokkal igazi gyerekként játszhatnék. ***(Csak rajtad múlik. Néha legyél gyerek, és egyszerűen csodálkozz rá a virtuális világokra. BG)*** Sajnos, ez már nem fog bekövetkezni, bár minden egyes új játék egy picit, nagyon halványan előidézi azt az érzést, mint amikor egy régóta vágyott C64-es játékot szereztünk be ismerőstől, aki szintén valaki távolitól szerezte, hisz nem volt bolt ahova csak úgy besétálhattunk volna, hogy egy Street Rod-ot kérek. Most már könnyű, csak leülök a géphez, és megrendelem, majd házhoz hozzák. Más idő, más világ. *(Hasonlóan érzem. K)*

A Konzol magazint először egy munkatársamnál láttam, kölcsönadta, olvasgattam, és a retro rovatnál feltűnt egy név: Martin. Nofene, csak nem? Elolvastam a cikket és elmosolyodtam, tudtam, hogy ezentúl venni fogom az újságot! Ezúton is köszönöm Varga Lászlónak (Isten nyugosztaljon Barátom, mindannyian gondolunk Rád! :-( ) hogy megmutatta újságot! ***(Részvétünk. BG)*** Ezembe jutottak a cikkek, amiben Martin és Zolee egymást szivatták, vagy élménybeszámolót tartottak egy közös útról a messzi nyugaton, ahol temérdek játék van, és természetesen amikor Zolee bálvánnyá emelte Martint, mint minden játékot végigjátszó hőst. *(Vagy mikor külön cikkben bemutatta baseball sapkás, izmos, tetkós fiatal gamerként. K)* A mi hősünket! Beszarás volt komolyan, annyit röhögtünk a cikkeken, hogy a kis fekete-fehér újság lapjai már hullámosak voltak a könnyeinktől. :-) Aztán Zolee elköszönt és jött CovBoj (úgy emlík így írta a nevét, de nem vagyok biztos benne), nem volt rossz, de már nem volt az igazi. *(CovBoj-hoz tavaly volt szerencsém élőben, egy „élmény" volt, az biztos. Hogy ez mit takar, az maradjon a titkom. K)*
Nahh nosztalgia OFF, jöjjön az ötlet: nem tudom, hány korombeli (30+) olvassa a magazint, de talán a fiatalabbak is elfogadnának egy rövidke történetet - mondjuk karácsony tájékán - ezektől az "öreg csókáktól". Feltéve persze, ha megoldható egy közös cikk, Zolee, Martin, CoVboj tollából a régi időkről, C64ről, Amigáról az akkori játékokról, vagy bármiről abból az időből amikor a játékokat még nem neten rendeltük, hanem küzdöttünk egy-egy kazettáért, 5,25-ös lemezért. *(Háát, mérget ne vegyél rá, több okból se… de tudod, a remény hal meg utoljára. K)*

A végére pedig egy kérdés: Martin, nincs kedved újra Anime filmekről írni? Mostanra megérett rá a társadalom, már elfogadják, a régi cikkeket nagyon szerettem. :-)
(Nem hiszem, hogy bármit is tudnék érdemben írni az anime témában, ugyanis hosszú évek óta szinte egyáltalán nem nézek anime filmeket. Már nem érdekelnek. Martin)

Tisztelettel: kisnord (Schafranek Norbert)

Üdv mindenkinek a magazinnál!

A levél fűződik a havi témához is meg vegyül egy kicsit a magán élettel is, amit az előző számban írt kedves Böjtös barátunk, hogy bizony ő kíváncsi ezekre a dolgokra is. Így megérett egy levélre. A történet a következő (nem is történt 'oly rég).
A középsuliban volt egy lány (na jó sok volt de ő csak az egyetlen volt nekem) aki az osztály társam is volt egyben az egyetlen jó fej lány. *(Jól kezdődik. K)* Mondanom sem kell én teljesen bele voltam zúgva mondhatni ő volt a gimis szerelmem. *(A jó öreg sulis belezúgás. K)* És most jön a szív csavarás, bizony volt neki kanja. *(Kellemetlen. K)* ***(Szomorú, de ez nem olyan nagy csavar, szinte mindenki átesett valami hasonlón. BG)*** Sajna én csak a háttérben voltam de nagyon, jóba voltunk sőt túl jóban is, és lehet ez okozta a "túl a női-fiú barátságon" való érzéseket bennem(bár adok okot rá). *(Szerintem igazi fiú-lány barátság nem nagyon van, legalábbis nem olyan, mint fiú-fiú, vagy lány-lány között, kivéve a homokat/ leszbiket, de ezt most hagyjuk. Legalább az egyik fél mindig vonzódik valamilyen szinten a másikhoz, így legfeljebb olyan van, hogy „még" nem feküdtetek le, vagy „már" lefeküdtetek. K)* Tényleg megosztottunk minden egymással. Ő nem nagyon jött ki valami jól a barátjával, én meg meséltem a video játék hobbimról. *(Ha erről NEKED mesélt, az amúgy jó jel volt egy esélyre. K)* De persze nem ezek voltak mindig a témák pláne matekórán, mindig megkért hogy üljek mellé és végig röhögtük az órát. Az újság közelebb is hozott minket mert szerettet bele lapozni és hát gúnyosan de aranyosan is mindig hozzá tette, hogy "kis kocka" vagyok. Na szóval, a kanjának bizony volt XboX 360-a amit elő szeretettel használt. *(Akkor ez nem is olyan régi sztori. K)* Mesélte a leányzó, hogy a srác megkérte, hogy ugyan menjen már át hozzá! A lány át ment de a srác le se sz*rta szegénykémet csak FIFA-zott. A leány persze nem tűrte ezt és ráadásul hirtelen haragú és ami a szívén az a száján, így hirtelen felindulásból fogta és kivágta a negyedikről a Boxot az "asszonypajtás". *(ÓÓÓÓÓ… K)* Csak annyit fűznék hozzá és most nem akarom a kedves FIFA fanokat megbántani bár személy szerint nem rajongom a focis játékokért, de azt hozzá tenném, hogy: 1.Ez a csajszi a barátnője ő meg tojik rá. 2.Nem a srác hanem a csajszi ment hozzá és le se tojta.(Én mit nem adtam volna ha én lettem volna ilyen helyzetben). 3.Az hadgyám, hogy le tojta és játszott na de egy ilyen lányt egy FIFA-ért hanyagolni? *(Én is bocsi minden FIFA-fantól, hogy a kedvenc sorozatukat magasról telibe****om, viszont attól függetlenül, hogy oké, a srác csöppet figyelmetlen, de azért álljunk meg egy szóra… bocsi, de a barátnőd kissé kattant volt. Képzeld „akkor" mit hajított volna ki a negyedikről, ha ti jártok együtt, és megtudja, hogy egyszer titokban Irénkével smárolsz. K)* ***(Őőőő… léteznek női praktikák, amikkel el lehet terelni az éppen valamilyen játékkal foglalatoskodó pasik figyelmét. És „az ablakon kidobom a 360-at" nem ilyen praktika. Ha a női vonzerő és báj bevetése is kevés, akkor meg komoly gond van, és odébb kell állni. BG)*** Nem létezne olyan játék amiért hanyagolnám őt. Nem mondom, hogy velem hű de jó lett volna de több időt szakítottam volna rá pláne ha ő jön el hozzám. A történet végéhez sajnos hozzá tartozik, hogy végül is nem lett köztünk semmi. *(Ha tényleg ennyire jól érezte magát veled, és kibeszélte neked a magánéleti gondjait, szerintem lehetett volna esélyed nála, ha jól csinálod. Pl. legalábbis „utalást" teszel rá, nem pedig magadban tartod évekig. K)* Az okot nem tudom miért de valamiért nem feleltem meg neki és talán emiatt is játszok többet a keltenél. Oda vonulok el és felejtek el minden rosszat. Ezúton is üzenem neki, hogy igen még mindig szeretem és csak magamat áltatom vele, hogy túl tettem magam rajta. Majd idővel. Sajnálom ha egy kicsit sok helyet foglaltam el már ha persze bekerül, de jól eset végre le írni. *(Te figyu, ha ez így benned maradt azóta is, akkor miért nem csinálsz valamit? A helyedben megkeresném, ráírnék, felvetném, hogy találkozzunk, az már magától jön, hogy tök jól elbeszélgettek a sulis élményekről, aztán ha utána is folyamatosan tartjátok a kapcsolatot, és most végre finoman közeledsz is, lehet még esélyed. Arról viszont ne beszélj neki, hogy menynyire szerelmes vagy bele évek óta, max majd később, ha esetleg együtt lesztek. Akkor még tetszeni is fog neki, de első körben szerintem megijesztené. Az egész legyen inkább spontán. Ha történetesen épp van barátja, akkor se keseredj el, csak tartsd vele a kapcsolatot, de az mindenesetre szánalmas és értelmetlen hogy itt üzensz neki. K)*
(Krisz, a segélyvonal végén. Megérti a lelki problémákat, és önzetlen módon segít. Hívd te is! No, ezért vagyunk mi a Konzol Magazin, ilyet máshol nem olvashatsz.:) BG)

Üdv: NikoN Papa

Sziasztok,

Éppen az előbb vettem a kezembe a Konzol magazin október/novemberi számát és a Konzoltációban láttam, hogy kevés az olvasói levél, szóval akkor rajtam is a sor azt hiszem. :) Bevallom, hogy eddig én sem követtem igazán ezt a rovatot. Sokszor a levelek nem voltak olyan élvezetesek, hogy újra és újra beleolvassak, de most, hogy egy másik levél is megemlítette ezt, és e mellé egy igen jó kis hangulatot is adott, így szeretnék én is csatlakozni hozzátok. Már 20 felett járok és sokszor tűnődtem azon, hogy vajon majd mikor fogok kinőni a játékból, de azt hiszem ez már nem fog megtörténni, vagyis belátható időn belül biztos nem. ***(Aki tényleg gamer, az soha nem fogja mindezt kinőni. Legalábbis a krisztusi korba kerülve én ezt gondolom. BG)*** Az őseink szemében sokszor meg nem értett dolog ez és sok ember szerint ez csak buta időpazarlás, de egy valamit elfelejtenek szerintem: Azt, hogy ez a világ az, ahol oly sok esettől eltérően itt a mai napig születnek olyan kimagasló emberi eredmények, teljesítmények, amelyek igazán ritkaság számba mennek, és ezek egyenesen a nagybetűs szórakoztatáshoz vezetnek. Sőt, olyan közösségeket hoznak életre, mint pl. a Konzol magazin tábora. (Bízom benne jó sokan vagyunk.) *(Gyarapodunk, gyarapodunk. „Mindenki hozzon magával legalább egy embert!" K)* Lehet, hogy a világ változik és az emberi kapcsolatok is nap mint nap újraértelmeződnek, de ha azok tudnak magukban hordozni kellő élményt és hangulatot, akkor egyáltalán nem bánom, milyen formában léteznek azok. Emlékszem, mikor anno teljes izgalomban hívtuk egymást az osztálytársakkal, hogy ki, meddig jutott a Resident evil 2-ben, vagy, hogy a Mortal 4-ben ki, melyik kivégzést tudta megcsinálni. Vagy amikor a játékok végigjátszásait olvastuk végig, mert a játékot nem volt lehetőségünk megvenni… Szép idők voltak azok, de hála az égnek, a mai napig kapunk olyan kiemelkedően művészi produkciókat, amik megadják a hasonló élményeket, legyen szó akár az Alan Wake-ről, akár az Enslaved-ről, akár Heavy Rain-ről, akár a Gears of War-ról. *(Aki igazán élvezni akarja a game-elést, annak kétségkívül van hozzá anyaga. Változtak ugyan az idők is, de inkább csak mi változtunk döntően. Meg különben is, a múltra visszatekintve minden megszépül. K)* S végül de nem utolsó sorban, a mai napig van egy Konzol magazinunk, ami hónapról-hónapra hozza nekünk a színvonalas cikkeket, teszteket, érdekességeket, szóval azt hiszem panaszra nem igazán lehet okunk. Talán ha egy dolgot említhetek, amin sokan változtathatnának (de ez az élet bármely területére igaz): Kevésbé kritikusan és több

APPROVED

rajongással szemléljétek a játékokat, hiszen az nem fog nekünk semmit, de semmit adni, ha nem vesszük észre, hogy valójában mi vagyunk üresek. ***(Bezony, fogadjátok meg eme jóember tanácsát, mert tud valamit. Éljen az önfeledt szórakozás! BG)*** Ha pedig nem tudod, melyik játékot vedd meg, csapd fel a Konzol magazint és megkapod a válaszaid. :)

Üdv, Erik

Sziasztok!!!

Ez az első levelem. Az újsággal kapcsolatban szeretnék írni, kezdeném a pozitívummal. A magazin nagyon jó, a tesztek kitűnőek (egy-kettő kivételével ami csak jó) Böjtös Gábor tesztjeit jó újra olvasni. ***(Köszönöm, próbálom tartani a szintet. BG)*** A rovatok is jók. A negatívumba nem sok mindent tudok megemlíteni. A képek lehetnének jobbak, és néhány játékfolytatásból ne az előző rész képeit tegyétek be (pl.: Killzone 3, Gears of War 3) és nem a Google képkeresőjéből kéne kiszedni a képeket , hanem próbáljatok meg ti kivágni néhány képet a játékból. *(Köszönjük szépen a hasznos szakmai tippeket, eddig még nem gondoltunk ezekre, de most hogy mondod… K)* ***(Természetesen igyekszünk, de néha becsúszik egy-egy emberi/technikai baki, amelyekért ezúton is elnézést kérünk. BG)*** A nyereményjátékról szólva, hogy eddig nem volt szívem szétvágni az újságot most először tettem meg (majdnem sírva fakadtam) remélem nem hiába.

A témával kapcsolatban pedig annyit, hogy a legtöbb halált a God of War3 legnehezebb végigjátszása okozta. A legtöbb kontroller törést (4) még anno a PS1-es korszakban történt, a Tekken 3-nak köszönhetően egymás elleni harcban okoztuk felváltva testvéremmel.(csak úgy recsegtek, még most is fáj visszaemlékezni rá). *(Nekem utoljára a Motorstorm: Apocalypse-nél szenvedett el el brutális sérülést egy joy-om, ráadásul egy Dualshock 3 :(((Azóta hála az égnek már lábadozik szegényke. K)* Ennek a játéknak a számláján van még a szegény PS halála is (2001-2008) amikor is tesóm egymásután 7 kikapás után egy végzetes csapást mért rá ami menten ripityára tört. *(Hivatali patkányok –> „nyomtató-faxgép a szabadban" K :)*

További jó munkát kívánok az egész szerkesztőségnek.

Szevasztok Konzol arcok!

Három dologról gondoltam, hogy írok nektek, de csak kettő lett belőle. Bocsi, a 3. elveszett valahol a fejemben a kisagy és preputium között (ja, hogy a második nem is a fejben van, na, mindegy, most már ott marad, mert nincs kedvem ennyit visszatörölni. Mondjuk az előző mondat leírása helyett lehet gyorsabb lett volna inkább kitörölni. Huhh, ez így már nagyon hosszú, tényleg, lehet ennyit írni zárójelek közé? A Word mindenestre nem rinyált) *(A „fityma" valóban nem a fejben van, de azt mondják sokaknak az agyuk sem, szóval egész jó úton jársz a helymeghatározással. K)* Viszont már biztos tűkön ülve morzsoljátok egymás kezét Krisszel és alig várjátok, hogy megtudjátok mik azok az érdekes dolgok amikről írni szerettem volna. *(Ja, tűkön ülve várom, mire lukadsz ki végre, hogy elküldhessem már a kommentált anyagot, és mehessek reggelizni. Kajás vagyok!!! K)* ***(Krisz konkrétan nem tördeli, hanem eszi a kezem, szóval csapj bele, mert nem lesz mivel gépelnem.:) BG)*** Na. Még előtte valami, ami nagyon fontos, főleg nekem, mivel velem kapcsolatos, bár így végig gondolva lehet ezt le sem kéne írnom, mivel szerintem ez számátokra tök lényegtelen. Még csak a magazinhoz sincs köze. Á, inkább hagyjuk is, biztos van ezer már fontos dolog, amit a többi kedves olvasó meg szeretne még osztani veletek én meg úgysem csinálok mást, csak észt osztok. *(Te jóságos… fogadjunk, 10 vizsgatétel közül minimum 7-8-ból kidumáltod magad kettesre. K)* Bár abból nem sok jutott, ezért ha nem baj most már többet nem adok. Azonban itt az idő, hogy feltárjam hatalmas gondolatom előttetek (Krisz, ne aludj!). *(ZZZZZ…. K)* ***(Csssss, ne ébreszd fel, végre befejezte a kezem zabálását, és még két ujjam maradt a billentyűzethez. BG)***

Amikor megtudtam, hogy a nagyközönség által és általam is dicsőített főszerkesztő úr távozik a magazintól, nagyon megijedtem. Gondoltam is magamban, kit hoznak ide nekünk? Böjtös Gábort? Ő ki is? ***(„It's me, Mario!" BG)*** Halványan felmerengett az agyacskámban (már megint a fejemben turkálok) egy kósza kép valami rocker srácról, ami nem is tudom, hogy hogyan került oda, lehet valami stábfotóról vagy a facebookról, ki tudja már. *(A hosszú rocker haj már a múlté. En is próbálkoztam két éve, de tavaly feladtam, maradt az oldalt felnyírt. K)* Szóval mivel én a legkevésbé sem vagyok Rock- de méganynyira –Er (ezt most már én se értem, hogy ebből mit szerettem volna kihozni) egy kicsit megijedtem. Lesz itt aztán Fekete címlap chopperen ülő csontvázakkal meg Emo rovattal (aztán az emo részt elvettem, mert lehet, hogy talán mégsem 12 éves az új főszeri). ***(Pedig szerettem volna egy csontvázas, véres, beles, láncos, lángokkal teli címlapot, de aztán a többiek lekötöztek. Emo-rovat… soha nem sírtam tele a párnám, mert a szörnyű élet megkövetelte, hogy reggelente iskolába menjek, szóval ezt az életfilozófiát nem tudom magaménak érezni. BG)*** Majd az első szám széjjellapozgatása utána megnyugvással konstatáltam magamban a tényt, miszerint már megint a fránya intuíció fosályolt be. A francba, most szóltak a fülemre, hogy az a szó nem azt jelenti, amit én szerettem volna, hogy jelentsen. *(Éreztem én, hogy a hangok vezérelnek. Amúgy Gábor igazi gamer, ne aggódj, és inkább perverz pajzán erotikából visz bele többet a játékvilágba, mint rockból. K)* ***(Te Krisz, most miről beszélsz? Egy bögyös macát nem tettem még a magazinba. Mondjuk az Assony a Fangoria óta rágja a fülem, én meg féltem az életem, szóval jókisfiú maradok. No meg a Konzol Magazin nem is az a médium, ahova mindez való… aki meztelen csajokat akar bámulni, az Playboy-t vesz, vagy jobb esetben inkább hazamegy, mert már várják. BG)*** Inkább nem próbálkozom okosabbnak tűnni, mint amennyire hülye vagyok. Szóval előtétel! ***(Ez az volt, barátom. Mindig is a rock műfaj állt a legközelebb hozzám, a különböző tartozékaival együtt, de mindenféle zenét szeretek, és Vivaldi ugyanúgy szívesen látott vendég nálam, mint a Prodigy, a Chemical Brothers, a Depeche Mode, vagy a legextrémebb black metál. BG)*** Ezt kerestem. Mit is akartam ebből kihozni? Ja igen, csak annyit, hogy az újsággal minden rendben, csak így tovább, és nagyon jó irányba halad a magazin. Kötelező nyali letudva.

A második dolog, amit feltétlen tudnotok kell, az az, csak egy pillanat, ide írtam arra a cetlire, szóval izé.. Azt hiszem ez most nem fog összejönni, na mindegy, lehet nem is volt olyan fontos. A fenyő legyen veletek!

Üdv: desolator

Sziasztok Konzolosok!

Egy régebbi kibeszélőhöz szeretnék hozzászólni. Szám szerint ahhoz, amiben arról írtatok, hogy a norvég csávó tömeges merénylete. Igazából nem értem mért a videojátékokat hibáztatják. Most azért, mert valaki játszik az MW2-vel, így „képzi" ki magát, ezért mért mondják sokan, hogy ez miatt a játék miatt ölt. Ennyi erővel a fegyver készítőjét is hibáztathatnánk, mért készítette azt a fegyvert. *(Azért készítette, mert a hadsereg milliós költségvetésében kiad x évente különböző pályázóknak megbízást, hogy készítsenek konkrét célra új prototípusokat, melyek ha beválnak, rákerülnek a sok milliós futószalagra. Magyarán PÉNZÉRT! Mert a háború üzlet. K)* Sőt egyébként nem is a játék miatt ölt, hanem mert utálta a bal oldaliakat (úgy tudom olyan politikai beállítottságú embereket ölt meg).

Hasonló volt az is mikor ilyen hír fogad a neten, Xbox ölte meg a fiút. Erre kiderül, hogy sokat játszót, és nem mozgót, elhízott. Majd abba halt meg. Állítólag nem bírta letenni a Halo-t. Hát ez a fránya Bungie, jó hogy nem perelik be. *(Bezzeg mennyi fejlesztő ad ki a kezéből tucat-vackot, azokat le lehet tenni, példát vehetnének róluk. K)*

Na de evezünk nyugisabb vizekre. Nagyon klassz az újság, nem rég beszereztem az első részeket is. Nagyon jónak találom Szasa cikkét az Időutazásról, meg múltkor az a lovagos. *(Előbbihez nekem is lett volna kiegészítésem, mert bírom a témát, na sebaj… K)* Klassz a dizájn is (bár a múltkori Gears 3 tesztben az a kép, hát az valami …, az még csak nem is a három, hanem a kettőből való).

Sok szerencsét a továbbiakban, és ha tényleg alapítotok Konzol pártot, van egy szavazatotok.

Gykrizsi

Azt hiszem, sokunk nevében beszélek

ha azt mondom, hogy nincs ahhoz fogható érzés, amikor a kooperatív játékot vagy a kiélezett klánharcot siker koronázza. Ha megkérdezünk egy gamert, hogy számára melyik játék nyújtott maradandó élményt, akkor az első három helyen tuti fog szerepelni egy többjátékos móddal felvértezett game. Nekem az első online multiplayer élményem a CoD 1 volt még PC-n. Emlékszem, egyre jobban teljesítettem, amíg egy nap meginvitáltak egy klánba. Akkor azt se tudtam mi fán terem egy klán. Hihetetlen élmény volt a Paint-ben megtervezett "taktik" átbeszélése TeamSpeak-ben, majd a begyakorolt stratégiát sebészi pontossággal alkalmazni és megsemmisítő vereséget mérni az ellenfélre. Aztán ahogy múlt az idő, a PC-t először egy Xbox, majd azt egy Ps3 váltotta fel. Szerencsére itt is volt CoD, meg voice chat, így mondanom se kell, hogy az eredmény átjátszott éjszakák és szülői lecseszések tömkelege volt. A következő mérföldkő a Killzone 2 volt, egy ízig-vérig FPS-szimulátor, ami új szintre emelte nálam a többjátékos élményt. *(Volt idő, amikor a legjobb játékélménynek a multit tartottam… de igazából nem is az online játékot, mert számomra az igazi élményt a system linkes partik nyújtották, mikor hús-vér emberek vesznek körül, és nem egy hol működő, hol nem működő headsetbe kell anyáznom, hanem csak megfordulnom és nyakon csapnom a pofátlan Pistikét. K)* ***(Ahh, igen. Az első Halo idejében mi is hányszor összecuccoltunk, aztán estétől délig ment a mészárlással egybekötött anyázás, meg a hatalmas pizzák rendelése, mikor telibe röhögtük a diszpécsert, mert már a címet sem tudtuk normálisan benyögni, annyira nem voltunk magunknál. Na, ez hiányzik egy kicsit manapság. BG)***

Aztán egy idő után kezdett sok lenni a multis FPS-ekből, kellett a változatosság, amit a jó sztorival rendelkező játékokban találtam meg. Emlékszem, hogy vagy' 5 percig bámultam a BioShock világítótornyát, hogy aztán az óceán mélyére szippantson és azóta se engedjen el... Az Uncharted olyan monumentális utazásra invitált, aminek senki nem tud ellenállni, varázslatos helyszínek, emlékezetes karakterek... hibátlan alkotás. *(Ennek is megvan a varázsa, a hajnalokba nyúló single élmények, lásd GT, MGS, Resi 2 stb. hmm… K)* Volt még sok játék ami megfordult a gépemben, de egyszer aztán sikerült belenyúlnom a jóba: Demon's Souls. Az egész újságba nem férne el az élménybeszámoló amit írni tudnék róla. Legyen elég annyi, hogy MINDENKINEK KÖTELEZŐ. Aztán amikor bejelentették a Dark Souls-t (a DS kvázi folytatását), gondolkodás nélkül elő is rendeltem, a guide book-al együtt. Azóta is csak ez pörög a gépben. Megunhatatlan, letehetetlen, annak ellenére, hogy nehéz. Nagyon nehéz, de ha átesel a holtponton, akkor egy olyan játékélményt biztosít, ami unikumnak számít.

Nagyon remélem, hogy még sok hasonló ilyen élményben lesz részem, felhozatal az van bőven (Uncharted 3, MW 3, SotC/ICO HD, hogy csak párat említsek). Én az ilyen élmények miatt vettem konzolt. Nem bántam meg.

Köszöntem a megtisztelő figyelmet. A kezdetektől és továbbra is hű olvasótok:

HUN_ter

Mi pedig köszönjük, hogy itt voltatok, és remélem, a következő hónapban is ugyanilyen tömött Konzoltációt prezentálhatunk majd a magazinban. A korábbi témák továbbra is adottak, avagy minden jöhet, ami videojáték, és minden személyes élmény, gondolat nagyon érdekel minket. Mivel decemberben kicsit hamarabb érkezünk, úgy hetedikéig próbáljátok meg elküldeni a leveleiteket, amiket szokás szerint a konzoltacio@konzol.eu címre várunk. Sziasztok, köszönjük a véleményeket, a leírt gondolatsorokat!

Böjtös Gábor és Krisz

IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

Terjesztés
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Külföldi terjesztés:
Color Interpress Kft.
1039. Budapest, Hatvany L. u. 14.

Szerkesztőség
Főszerkesztő:
Böjtös Gábor
bojtosgabor@konzol.eu
Szerkesztő:
Raj Krisztián
rajkrisz@konzol.eu
Grafika és tördelés:
Fekete Zoltán
fekete.zoltan@konzol.eu
Gazdasági igazgató:
Martin
martin@konzol.eu
Laptulajdonos:
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Előfizetés
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu
Digitális előfizetés:
www.dimag.hu/konzolmagazin

Kiemelt partnereink



www.melyepitolabor.hu



www.consolecorner.hu

A ConsoleCorner üzletében a lap 100 Ft-al olcsóbban megvásárolható!

Partnereink



playstationcommunity.hu



www.konzolhq.hu

KONZOL magazin December közepétől!

Saints Row: The Third
A GTA-sorozat egyetlen komoly riválisaként számon tartott Saints Row igyekszik bizonyítani, hogy a harmadik epizódhoz érkezve is tud újat mutatni, amivel meglepheti a rajongóit. A szokásosnál is elmebetegebb figurák, őrült ötletek, rendhagyó küldetések jellemzik a játékot.





The Legend of Zelda: Skyward Sword
A Nintendo nagyon úgy tűnik, hogy év végére kezd igazán éledezni, hiszen decemberben több nagy visszatérésük is várható, közöttük a Wii-s Zeldával, amely várhatóan a méltán patinás széria hírnevét igyekszik majd öregbíteni. Mi legalábbis nagyon reménykedünk ebben.



PlayStation Vita – Testközelben!
November végén egészen a ködös Albionig utazunk, hogy testközelből próbálgassuk, tesztelhessük a megjelenéséhez egyre közelebb kerülő, a Sony által gyártott csodamasinát. Minden részletre kiterjedő beszámolót várhattok, amelynél kitérünk a már játszható programokra is.



Super Mario 3D Land
A lassan harminc éves vízvezetékszerelő töretlen sikernek örvend a Nintendo különböző konzoljain, amelyek közül a legfiatalabb, a 3DS is megkapja a maga Mario-adagját, méghozzá egy vadonatúj epizódban, amely a klasszikus játékmenetet ötvözi a modern, 3D-s technikával.



Lego Harry Potter: Years 5-7
Bár J. K. Rowling világsikert hozó regényeinek szemüveges főhőse úgy tűnik, végleg távozott a filmszínházak vásznairól, a Warner nem szeretné kihasználatlanul hagyni a franchise-t, és a LEGO-sorozatot meglovagolva addig üti a vasat, amíg még lehet. Harry kimaradt kalandjait hamarosan mi is teszteljük.



Mario Kart 7
A Super Nintendo egyik legélvezetesebb és legötletesebb többjátékos élményét a Super Mario Kart nyújtotta a maga idejében, köszönhetően a változatos pályáknak, a zseniális játékmenetnek, valamint – természetesen – a fantasztikus hangulatnak. A kérdés már csak az, hogy mindezt sikerül-e megismételni a legfrissebb, 3D-s epizóddal?